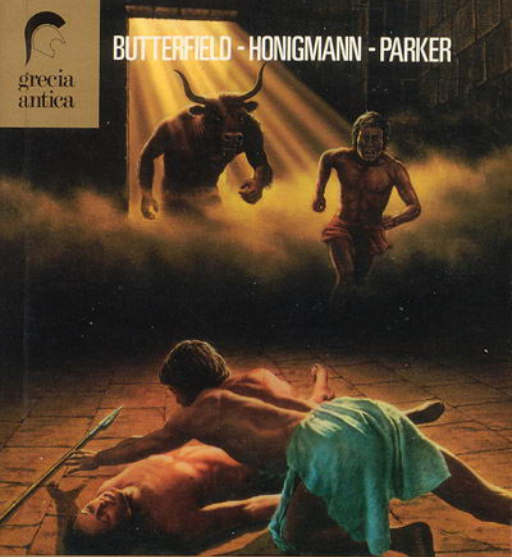
ALLA CORTE DI MINOSSE

grecia antica

BUTTERFIELD - HONIGMANN - PARKER

librogame®

ISBN 88-7068-198-X
Titolo originale: «The Cretan Chronicles-At the court of King Minos».
Prima edizione: Penguin Books Ltd., London.

Progetto grafico Tassinari/Vetta associati.

ALLA CORTE DI MINOSSE

scritto da John Butterfield, David Honigmann
e Philip Parker
illustrato da Dan Woods
tradotto da Flavio Gregori

Edizioni E. Elle S.r.l.
34133 Trieste via San Francesco 62 Telefono 040-77 23 76 Telex 460628

L'ANTEFATTO E LE REGOLE

Uno dei marinai lancia un grido, e gli altri rispondono. Corri alla murata e finalmente la vedi, Creta, l'isola del tuo destino, che si profila all'orizzonte in tutta la sua selvaggia bellezza. Le sette ragazze e i sette giovani ateniesi stanno in silenzio, in ansia per ciò che li aspetta, e anche tu non sei insensibile davanti ai loro sguardi inquieti. Hai fatto un lungo viaggio, hai attraversato terre e acque pericolose; e il pensiero corre a tua madre Etra, a Trezene, il lontano villaggio da dove sei partito verso Atene. La battaglia con le Amazzoni, il serpente marino, Santorino, Citera, tutto ti torna alla mente, e soprattutto il gigantesco Talos, uccisore di mortali, nemico della bellezza, terrore dell'incauto navigante. Ora il viaggio è terminato, ma le tue traversie devono appena avere inizio.
In questo libro sei tu a fare la parte di Alteo, eroe greco che deve compiere una difficilissima missione: dovrai lottare contro animali feroci, banditi, avversari di ogni sorta, e dovrai cercare di acquistarti il favore degli dei durante le tue peregrinazioni. Il viaggio sarà molto difficile, ma sarai tu stesso a decidere il tuo futuro. Il libro, infatti, è suddiviso in paragrafi: alla fine d'ognuno d'essi ci sono delle istruzioni che ti consentono di scegliere tra varie possibilità di lettura. I paragrafi infatti si susseguono in ordine numerico, ma tu dovrai leggerli saltando da uno all'altro, a seconda delle istruzioni ricevute e del corso che intendi imprimere agli avvenimenti.

Se alla fine di un paragrafo non trovi nessuna indicazione, ciò significa che sei morto: evidentemente non eri ancora in grado di impersonare un eroe della Grecia antica: in questo caso riprendi dal paragrafo 1, oppure inizia a leggere *In viaggio verso Creta,* il primo libro delle avventure di Alteo. In questo modo potrai acquisire maggiore esperienza prima di affrontare i pericoli del labirinto.
Tutto ciò che ti serve è una matita, una gomma, un foglio di carta e un paio di dadi: ora puoi indossare le armi di Alteo ed entrare

Alla corte di Minosse.

Potenza, Protezione, Onore e Infamia

Prima d'iniziare l'avventura ci sono alcune regole da tenere presenti. La tua condizione psicofisica, l'abilità in combattimento, le relazioni con il mondo sovrannaturale e con quello degli uomini dipendono da quattro caratteristiche variabili: POTENZA, PROTEZIONE, ONORE e INFAMIA. Sono variabili perché il valore assegnato a ciascuna di queste caratteristiche muta nel corso del gioco e dev'essere perciò registrato in un FOGLIO DI VIAGGIO (lo trovi più avanti: si tratta di un FOGLIO DI VIAGGIO con già segnati dei valori esemplificativi, e puoi fotocopiarlo per giocare più volte). Sul FOGLIO DI VIAGGIO troverai anche uno spazio per registrare le ferite ricevute, a partire da SANO per arrivare a MORTO, attraverso FERITO e FERITO GRAVEMENTE: nel corso del combattimento, ogni volta che Alteo (o l'avversario) viene colpito passa da un livello a quello successivo (cioè da SANO a FERITO, da FERITO a FERITO GRAVEMENTE, da FERITO GRAVEMENTE a MORTO). Il FOGLIO DI VIAGGIO, inoltre, dev'essere usato per registrare le armi e l'armatura in dotazione nel corso delle avventure, gli oggetti di cui si è venuti in possesso durante i viaggi e l'atteggiamento degli dei verso Alteo.

La POTENZA di Alteo è data dalla somma della sua dote naturale più il valore della sua arma migliore (la POTENZA naturale del nostro eroe ha valore 4). In base alla POTENZA complessiva si determinano le probabilità di Alteo di colpire un avversario in combattimento.

La PROTEZIONE è data dalla somma della sua abilità innata nel difendersi e schivare i colpi, più i valori di PROTEZIONE di tutta l'armatura che ha addosso. Il valore naturale di PROTEZIONE di Alteo è di 10. Supponiamo ora che indossi dei gambali e un elmetto. I gambali hanno valore 1 e l'elmetto 2: il valore totale di PROTEZIONE sarà 13 (10+1+2). Così si determinano le probabilità che un avversario ha di colpire Alteo in combattimento.

L'ONORE è importantissimo per Alteo, poiché determina le sue relazioni con gli uomini e con il dio protettore. Senza ONORE sarebbe un reietto, e il suo dio protettore si rifiuterebbe di aiutarlo, mentre gli uomini lo disprezzerebbero e cercherebbero di danneggiarlo. Alteo inizia con il punteggio di ONORE che aveva alla fine della prima avventura. Se invece comincia adesso i punti di ONORE gli verranno assegnati in uno dei primi paragrafi. Questo punteggio può au-

mentare o diminuire senza limite, ma non può mai scendere sotto lo 0; se raggiunge lo 0, non può tornare a valori superiori se non per mezzo di una supplica a Zeus (vedi più avanti) o per mezzo di qualche speciale circostanza che viene spiegata nel testo. L'ONORE si acquista vincendo in combattimento, e può essere usato per invocare gli dei o anche per incrementare temporaneamente il proprio valore di POTENZA o di PROTEZIONE in combattimento.

L'INFAMIA è un'altra caratteristica chiave nella Grecia antica, dove sono ambientate queste avventure. I punti di INFAMIA sono quelli che Alteo aveva alla fine della prima avventura, oppure gli saranno attribuiti all'inizio della storia.

L'INFAMIA, una volta ricevuta, non può essere estirpata se non in speciali circostanze che saranno spiegate in dettaglio nel testo. Si ricevono punti di INFAMIA in circostanze quali uccidere un nemico che s'è arreso, ritirarsi ignominiosamente da un combattimento, fallire in imprese eroiche, ed altre circostanze dove la decisione personale gioca un ruolo importante. Crimini enormi quali il patricidio, lo sposare la propria madre, ecc. sono penalizzati ovviamente con un numero maggiore di punti di INFAMIA. Se l'INFAMIA di Alteo supera il suo ONORE l'eroe sarà sopraffatto dal peso del disonore, e perciò o si ucciderà con un colpo di spada al ventre, oppure sarà colpito mortalmente da un fulmine scagliato da Zeus. Allora il suo spirito sarà costretto a vagare senza pace per gli antri oscuri del regno di Ade, il dio che toglie la vita. In questo caso, infatti, Zeus non può intervenire per farti tornare alla vita. Se però l'INFAMIA di Alteo supera il suo ONORE durante un combattimento, non succede nulla finché il combattimento stesso non finisce. In questo caso i punti di ONORE conquistati per la vittoria potranno salvarlo dall'orribile destino di una morte vergognosa.

Combattimento

Un combattimento può aver luogo con qualsiasi persona o animale di cui siano dati i valori di combattimento. Questi dovrai annotarli su un foglietto, così come è utile tenere un registro delle ferite degli avversari.
Il combattimento si svolge in una serie di scontri successivi, e Alteo ha la possibilità di colpire per primo, a meno che nel testo non sia specificato diversamente. Però se Alteo compie un'altra azione (come ad esempio invocare gli dei, o usare un espediente magico) l'iniziativa spetterà per primo all'avversario. Tira due dadi per Alteo, somma il risultato a quello della POTENZA naturale di Alteo e a quello di un'arma a scelta: se il punteggio totale è uguale o superiore a quello di PROTEZIONE (naturale + armatura) dell'avversario, allora Alteo lo ha colpito. In questo caso, se l'avversario è SANO passa a FERITO (se è FERITO a FERITO GRAVEMENTE, e se è già FERITO GRAVEMEıNTE a MORTO, e qui termina lo scontro). Se il punteggio dei dadi è 11 o 12, l'avversario viene colpito automaticamente (senza tener conto della POTENZA di Alteo e della PROTEZIONE dell'avversario: ciò significa che il nostro eroe può avere fortuna e vincere inaspettatamente anche contro il più formidabile degli avversari). Ma al contrario, se ai

dadi esce il 2 o il 3, Alteo sbaglia il colpo automaticamente.

Per l'avversario di Alteo, quando è il suo turno, si procede in modo identico. C'è da tener presente soltanto che avversari non umani non possiedono armi o armatura, e quindi sarà da prendere in considerazione solo la loro POTENZA e PROTEZIONE naturale. Quando Alteo combatte contro più avversari il procedimento è un po' differente: Alteo li combatt uno alla volta in successione, ma il valore di POTENZA di ciascun avversario è aumentato di tanti punti quanti sono i compagni che prendono parte al combattimento (quelli vivi, naturalmente). Ad esempio, se Alteo combatte contro tre lupi (POTENZA 2, PROTEZIONE 12), il primo lupo ha POTENZA 4 (2 + 1+ 1), il secondo ha POTENZA 3 (2 + 1), il terzo ha POTENZA 2 (perché i compagni sono stati eliminati). In questi combattimenti un avversario è eliminato già quando è FERITO GRAVEMENTE, in quanto lascia il campo al successivo compagno (se ce ne sono ancora); se tutti gli avversari sono FERITI GRAVEMENTE, il testo indicherà cosa fare caso per caso.

Il combattimento ha luogo finché uno dei contendenti muore o si arrende. Quando però Alteo (o il suo avversario) è FERITO GRAVEMENTE, la ferita ostacola le capacità di combattimento: perciò invece che due dadi, chi è FERITO GRAVEMENTE può lanciarne uno soltanto. In questa circostanza un lancio da 1 significa aver mancato automaticamente il colpo ma un lancio da 6 non vuol dire aver colpito automaticamente. Se entrambi i contendenti, comunque, sono FERITI GRAVEMENTE, hanno la possibilità di tirare due dadi fino alla fine del combattimento. In conclusione, una volta FERITI GRAVEMENTE le possibilità di sopravvivere sono davvero esigue, anche se Alteo di fronte ad un avversario umano ha la possibilità di arrendersi: l'avversario accetterà sempre la supplica di Alteo (eccetto che per alcune circostanze che saranno specificate nel testo), gli toglierà l'arma migliore, la parte più robusta dell'armatura (che ha più punti di PROTEZIONE) e poi lo lascerà andare. Alteo, inoltre, prenderà 1 punto di INFAMIA. Se invece è l'avversario ad arrendersi, Alteo deve accettare la supplica o prendere 2 punti di INFAMIA. Poi può togliere all'avversario le armi o le parti dell'armatura che desidera, anche se ovviamente non potrà indossare due oggetti uguali (ad esempio non potrà indossare due elmetti), ma potrà portarseli dietro come riserva.

Sarà comunque ancora il testo a specificare se un avversario s'arrende o meno.

Se Alteo è SANO o FERITO può tentare di ritirarsi. Ogni tentativo di tal fatta gli costerà 1 punto di ONORE, indipendentemente dall'esito della fuga. Tira un dado: da 1 a 4 il tentativo è riuscito, se esce 5 o 6 il tentativo fallisce, a meno che il testo non specifichi diversamente. Un tentativo riuscito implica prendere automaticamente 1 punto di INFAMIA (oltre alla perdita del punto di ONORE), andando poi al paragrafo indicato nel testo. Un tentativo fallito invece implica aver perso tutte le possibilità di ritirarsi nel corso del combattimento, che dovrà essere condotto a termine fino alla morte o alla resa di uno dei contendenti.

L'ONORE, come detto sopra, ha un ruolo importantissimo in un combattimento. Infatti Alteo può, quando è il suo turno, usare temporaneamente alcuni punti di ONORE per aumentare i punti di POTENZA. Ad esempio, se durante un combattimento i suoi punti di

ONORE sono 11 e quelli di POTENZA sono 9, può incrementare la sua POTENZA fino a 11 e far scendere il suo ONORE a 9, ma questo per un solo lancio di dadi. Dopo il lancio i punti di POTENZA tornano al loro valore iniziale (9) mentre quelli di ONORE impiegati sono persi per sempre (l'ONORE resta a 9). Oppure, quando è il turno dell'avversario, Alteo può aumentare il valore di PROTEZIONE, sempre per un solo lancio di dadi, con una corrispondente riduzione dei punti di ONORE. Può usare questa tattica ogni volta che lo ritenga giusto, a meno che non resti senza punti di ONORE. Se Alteo esce vincitore da un combattimento riceve poi dei punti di ONORE (specificati nel testo). Inoltre la sua condizione fisica ritorna automaticamente a SANO alla fine di ogni combattimento da cui esce vivo.

Esempi di combattimento

Alteo ha con sé una lancia (POTENZA 3, PROTEZIONE 1) e un elmetto (PROTEZIONE 4), il suo ONORE ha valore 10, mentre l'INFAMIA è a 0. Il valore di combattimento complessivo di Alteo è POTENZA 7 e PROTEZIONE 15. S'imbatte in un leone (POTENZA 5, PROTEZIONE 15). Alteo decide di non compiere azioni diverse dal combattere (non prega gli dei o altro) e può così colpire per primo. Ha bisogno di almeno 8 punti di POTENZA per colpire con successo il leone (7 + 8 = 15, valore di PROTEZIONE del leone). Tira i dadi e fa 6, perciò manca il colpo. Il leone, a sua volta, ha bisogno di fare 10 per colpire. Fa 11 ai dadi e perciò colpisce Alteo, che diventa FERITO. È nuovamente il turno di Alteo. Questa volta ai dadi fa 9, che è sufficiente per colpire il bersaglio. Ora anche il leone è FERITO. Tocca nuovamente al leone, che fa 10 e ferisce ancora Alteo, che è FERITO GRAVEMENTE. Alteo può tirare solo un dado ora. Alteo ha bisogno di 8 punti, che non può fare con un solo dado, perciò decide di usare alcuni punti di ONORE. Toglie 3 punti di ONORE e aumenta i suoi punti di POTENZA temporaneamente a 10. Ha bisogno di 5 punti; tira il dado e fa 6. Il leone è FERITO GRAVEMENTE. L'animale non ha ONORE e perciò non può più colpire Alteo (un dado soltanto non è sufficiente). Alteo ripete la tattica di usare alcuni punti di ONORE per incrementare temporaneamente la sua POTENZA, riesce ad uccidere il leone e riceve 6 punti di ONORE. Inoltre ritorna SANO. Vediamo ora un altro esempio.

Alteo, durante il suo viaggio incontra due Cretesi; entrambi hanno POTENZA 7 e PROTEZIONE 14. Hanno con sé pugnali e scudi. Il valore di combattimento di Alteo è quello di prima: POTENZA 7 (4 + 3 della lancia) e PROTEZIONE 15 (10 + 4 dell'elmetto + 1 della lancia). Ha preso 1 punto di INFAMIA ma il suo ONORE è ora a 12. La POTENZA del primo Cretese è di 8 punti, perché si tratta di un combattimento contro più avversari (il compagno gli dà 1 punto in più). Alteo, vedendo che gli avversari sono troppo pericolosi, decide di ritirarsi: lancia il dado, sacrificando 1 punto di ONORE, ma fa 5 e fallisce. Ora deve combattere, ma tocca per primi ai Cretesi, perché Alteo ha compiuto un'altra azione e ha perso il suo turno. Il primo Cretese ha bisogno di 7 punti per colpire, ma fa solo 3 ai dadi, il che significa che ha fallito il colpo.

Alteo invece fa 9 e colpisce il primo avversario, poiché 9 + 7 è maggiore di 14, il valore di PROTEZIONE del Cretese.

Il primo Cretese ora lancia i dadi e fa 5. Il colpo è ancora mancato. Alteo tira i dadi e colpisce: il primo Cretese è ora FERITO GRAVEMENTE e gli subentra il secondo. Questi ha POTENZA 7, perché il compagno non può evidentemente sostenerlo. Ha bisogno di fare 8 per colpire Alteo: ai dadi fa 11, il che significa che ha colpito l'avversario. Alteo è FERITO. È il turno del nostro eroe, che fa 5 e manca il bersaglio. Il Cretese allora fa 3 e sbaglia.

Alteo vorrebbe ora ritirarsi, ma non può perché ha già fallito la fuga in precedenza. Allora usa 5 punti di ONORE per portare la propria POTENZA a 12. Ha bisogno così di soli 2 punti per colpire il Cretese. Infatti ai dadi fa 2, ma questo significa mancare automaticamente il bersaglio, nonostante che la somma dei punti indichi diversamente. Il suo ONORE è ora a 6 (12 - 1 per il tentativo di ritirarsi -5). Il Cretese fa 4 e sbaglia nuovamente. Alteo ora fa 12, che significa colpire automaticamente. Il Cretese è FERITO, tira i dadi e fa 10: 17 è superiore al valore di PROTEZIONE di Alteo, che viene di nuovo colpito ed è ora FERITO GRAVEMENTE.

La situazione è disperata e perciò Alteo decide di usare altri 5 punti di ONORE per aumentare temporaneamente la sua POTENZA a 12, cosicché un tiro da 2 è sufficiente per colpire il Cretese (Alteo infatti tira un solo dado, per cui solo facendo 1 si manca il colpo). Esce il 4, e colpisce l'avversario. Entrambi i Cretesi sono FERITI GRAVEMENTE. A questo punto Alteo si rallegra pensando che i Cretesi si arrendano. Ma a questo punto il testo ci dice che i due sono dei fanatici difensori del labirinto di Minosse, e che non si arrenderanno mai. Dal momento che nessuno fra i contendenti può colpire l'avversario (i Cretesi possono usare un solo dado, Alteo non può impiegare alcun punto di ONORE, poiché ne ha 1 soltanto e questo significherebbe scendere sotto i punti di INFAMIA e, se non colpisse l'avversario, morire automaticamente), essi sono autorizzati a tirare due dadi. Ma anche se Alteo vince questo combattimento, il valore così basso del suo ONORE gli causerà molti problemi, mettendo in serio pericolo la sua vita. Forse desidera invocare Zeus ...

Gli Dei

Gli dei giocano un ruolo molto importante nella vita di Alteo. All'inizio della sua missione dovrà scegliere come protettore uno di questi dei: Ares, Poseidone, Atena, Apollo, Afrodite o Era. E dovrà anche fare attenzione a non irritare gli altri. Superiore agli altri, enigmatico, sta Zeus, padre degli dei, che in quest'avventura aiuterà per una sola volta Alteo e lo salverà da morte sicura. Ci sono anche le divinità inferiori, demoni e spiriti di varia natura, che è sempre meglio non far adirare.

Ad un certo punto del testo verrà offerta ad Alteo l'opportunità di essere aiutato da un dio: se si tratta del suo protettore, Alteo potrà investire un certo numero di punti di ONORE (talvolta determinato casualmente, ad esempio dal dado) per supplicarlo. Se però Alteo non ha a disposizione i punti di ONORE richiesti dal dio, viene rimandato al paragrafo in cui gli era stata fatta questa offerta, e comunque perde 1 punto di ONORE. Quando il valore di ONORE è sceso a 0 non può più essere incrementato, se non con una preghiera a Zeus (o per mezzo di alcuni espedienti che saranno via via indicati).

Per quel che riguarda gli altri dei (eccetto il protettore), questi possono essere FAVOREVOLI, NEUTRALI o SFAVOREVOLI, a seconda del loro atteggiamento alla fine della prima avventura o delle indicazioni che verranno date; ma la situazione può cambiare molte volte nel corso dell'avventura, ad esempio compiendo azioni che soddisfino o irritino gli dei.

Alteo può rivolgersi a Zeus soltanto una volta. La sua preghiera può essere usata per scopi diversi, a scelta dell'eroe:

1) se Alteo muore per qualsiasi motivo (diverso dall'eccesso di INFAMIA sull'ONORE) Zeus può farlo resuscitare con tutto il suo equipaggiamento allo stato precedente, e INFAMIA a 0 e ONORE a 1, inviandolo a un determinato paragrafo. In questo caso, non meravigliatevi se Alteo si ritroverà in un luogo diverso da quello in cui si trovava in precedenza: questo è il modo in cui Zeus assicura ad Alteo la salvezza;
2) può incrementare il suo ONORE da 1 a 6 punti (tira un dado);
3) se l'ONORE di Alteo è a 0, Zeus può riportarlo a 1, così Alteo avrà la facoltà di incrementarlo ancora;
4) infine, Zeus può fare in modo che l'atteggiamento degli dei nei confronti del nostro eroe torni NEUTRALE, indipendentemente da com'era in precedenza.

Ricordati ancora che l'intervento del re dell'Olimpo è davvero molto raro e non può essere usato da Alteo che una volta soltanto, a meno che non ci siano indicazioni diverse nel testo.

Equipaggiamento (armi e armatura)

All'inizio l'equipaggiamento di Alteo comprende gli oggetti che ha conservato alla fine della prima avventura, o che gli saranno dati nei primi paragrafi. Più avanti entrerà in possesso di altri oggetti, da annotare nel FOGLIO DI VIAGGIO. Ricordati che Alteo può portare con sé un solo elemento di riserva dell'armatura (ad esempio non può portare più di due elmetti, uno da indossare, l'altro di riserva), e che questo non

fornisce alcun punto extra di PROTEZIONE. Insomma non c'è limite ai singoli oggetti da portare con sé (si possono portare un pettorale, un paio di calzari, un elmetto, uno scudo ecc.) ma non si possono indossare due elmetti, due paia di calzari, due pettorali ecc.

Preveggenze

In certi momenti, durante quest'avventura, potresti desiderare di fare qualcosa che esca dalla logica della narrazione, a cui però non si può essere rinviati dal testo perché questo implicherebbe un livello di preconoscenza dei fatti che è proprio solo dei preveggenti. Però, nei paragrafi contrassegnati da un numero in corsivo (ad esempio, *476* invece che 476) puoi correre il rischio di saltare 20 paragrafi più avanti di quello in cui ti trovi in quel momento (ad esempio dal *476* al 496). Questo procedimento verrà chiamato «avere una preveggenza». In qualche caso questo salto sarà vantaggioso; se invece userai questa possibilità in situazioni che, dal punto di vista di un eroe della Grecia antica, sono assolutamente normali, allora dovrai pagare una penalità in punti di ONORE o di INFAMIA (o di entrambi), che verranno indicati nel testo, per aver inutilmente cercato di precorrere i tempi. Nota, comunque, che quella di avere una preveggenza resta un'opzione che puoi usare a tuo piacere, quando le circostanze ti sembreranno propizie per tentare di uscire dalla routine degli avvenimenti.

Ora sei pronto per iniziare quest'avventura.
Vai al paragrafo 1 e buona fortuna!

FOGLIO DI VIAGGIO

	Naturale		Arma migliore		
POTENZA	4	+	3	=	7

	Naturale	Armatura				
PROTEZIONE	10	+ 2	+ 2	+	+ =	14
ONORE	7					
INFAMIA	0					

Armi e Armatura	Pot.	Pro.	Note
			OGGETTI: Gioiello di Etra
BASTONE	1	0	
SCUDO	0	2	
PETTORALE	0	2	
SPADA	3	0	

PROTETTORE:

Dei

Favorevoli *Sfavorevoli*

Risultati di combattimento

SANO	☐	☐	☐	☐	☐	☐
FERITO	☐	☐	☐	☐	☐	☐
FERITO GRAVEMENTE	☐	☐	☐	☐	☐	☐
MORTO	☐	☐	☐	☐	☐	☐

FOGLIO DI VIAGGIO

	Naturale		Arma migliore		
POTENZA	4	+		=	☐

	Naturale	Armatura				
PROTEZIONE	10	+	+	+	+ =	☐
ONORE	7					
INFAMIA	0					

Armi e Armatura	Pot.	Pro.	Note

PROTETTORE:

Dei

Favorevoli *Sfavorevoli*

Risultati di combattimento

SANO	☐	☐	☐	☐	☐	☐
FERITO	☐	☐	☐	☐	☐	☐
FERITO GRAVEMENTE	☐	☐	☐	☐	☐	☐
MORTO	☐	☐	☐	☐	☐	☐

1 2 3 4 5 6 8 9 10 11 12 13 14

15

32 34 35 36 37 16

31 38 17

30 40 39 18

29 19

28 26 25 24 23 22 21 20

ALLA CORTE DI MINOSSE

1

Ecco Creta che si crogiola al sole, un sole così cocente che l'isola sembra dover andare a fuoco da un momento all'altro: è come se Elio, il dio del sole, tediato dagli uomini, guidasse il suo carro vicinissimo alla terra e i suoi cavalli quasi colpissero il suolo con gli zoccoli al loro passaggio.
La nave s'avvicina al porto, e già sulla banchina si vedono i soldati di Creta. Il capitano si avvicina a te, ma quando ti raggiunge t'accorgi che si tratta dell'immortale messaggero di Zeus.
«Bravo Alteo, ti sei comportato bene» ti dice Ermes, «molto meglio di quanto molti di noi s'aspettassero. Ma bada, qui a Creta prevalgono ancora forze oscure ed antiche, e noi dei dell'Olimpo potremmo non essere in grado di aiutarti. Dovrai badare a te stesso, e ricorda che le cose non saranno così semplici come sul continente. Stai attento». In un lampo il dio svanisce.

Vai al **38.**

2

Il capitano sta parlando con il comandante delle guardie cretesi, un omone dall'armatura splendente e con un elmo che gli copre il volto. «Sette giovani e sette ragazze» dice il capitano, «in base al vostro accordo con Egeo. Ma Atene geme per quest'oppressione e la posizione del re è di giorno in giorno sempre più instabile».
La guardia alza le spalle: «E allora?»
«Se Egeo perde il trono non avrete più tributi, e avrete anche perso un prezioso alleato sul continente . . »
«Se il tributo cessa» risponde la guardia, accigliata sotto il pesante elmo, «allora verranno molte navi dalle

vele nere come corvi, e ci sarà distruzione e saccheggio. Ma chi è costui?»
«È Alteo, figlio del re Egeo. Viene con un messaggio del padre».
«Un altro figlio di Egeo, eh? Il vecchio è capace di scovarne sempre fuori uno nuovo! Bene, prenderemo anche questo».
Schiocca le dita in direzione di due guardie, gridando: «Voi, prendetelo!»
Cosa fai, li segui (al **271**) oppure cerchi di scappare (al **476**)?

3

Ti trascinano nel tempio; presso l'altare sta il Gran Sacerdote, mentre il resto della corte è attorno al bordo del pozzo.
«Oh Demetra» dice il Sacerdote, «eccoti il sacrificio secondo il tuo rito. Accetta questo sangue dalle nostre mani».
Allora le guardie ti scaraventano nel pozzo profondo al centro del tempio e tu ti schianti, privo d'armi, sul suolo trenta metri più sotto.

Continua al **5.**

4

Vedi due servi che combattono nel corridoio. Sulle prime se ne stanno in guardia, minacciandosi con le armi, ma poi il più piccolo dei due con un balzo trascina a terra l'avversario. Come stai per intervenire senti un acuto dolore alla schiena: qualcuno ti ha pugnalato! Cadi a terra e le ultime parole che senti sono quelle di Policrate, che ti dice: «Sciocco credulone!»

Se Zeus ti può salvare, vai al **51.**

5

Procedi a tentoni sul fondo del pozzo, finché trovi che l'entrata al labirinto è nascosta sotto una pietra del pavimento. La sollevi e vedi una rampa di scale lisce e ben costruite, che portano lontano. Circospetto come un cacciatore che segue la sua preda nell'oscurità del crepuscolo, ma pieno di gioia nel cuore per aver finalmente raggiunto lo scopo della tua ricerca, t'inoltri nel labirinto.

Se hai una lampada vai al **260**.
Se hai soltanto una torcia, vai al **115**.
Se non hai nulla, vai al **399.**

6

Lasci la sala e ti rechi con Taisia nei giardini. La luna è alta sui cipressi e l'aria notturna ti rinfresca dopo il caldo della danza. Ti siedi con Taisia dietro un cespuglio, su una bassa panchina di marmo.
«A cosa stai pensando?» le chiedi dopo un po'.
Taisia sorride: «Penso a mia madre. Sai, lei pasce le pecore giù a sud ... è talmente devota al suo modo di vivere che la chiamano "pecorella". Ed io adesso sto qui con il figlio di un re».
«Non c'è niente di speciale ad essere figlio d'un re».
«Certo. Però mia madre penserebbe il contrario. Lei

venera i re quasi quanto gli dei. Era quasi in estasi quando ha saputo che ero stata scelta per diventare sacerdotessa qui». Improvvisamente Taisia è come colpita da un pensiero: «Potrei farle visita domani. Verresti? Ne sarebbe tremendamente eccitata!»
Accenni ad una risposta d'approvazione, mentre la luna s'insinua alta nel cielo. Più tardi, molto più tardi, andate a dormire.

Continua al **133.**

7

Lasci la stanza e chiedi ad una schiava, che sta passando con un vaso, la via per il labirinto. La schiava è sorpresa, ma ti dà l'informazione. Attraverso i corridoi vuoti riesci appena appena a sentire in lontananza le musiche della festa, e finalmente giungi al tempio. Dai un'occhiata attorno all'entrata: c'è un pozzo al centro della sala; una guardia sola sta seduta sull'orlo, con le gambe a penzoloni sull'abisso. Cerchi di sorprenderla (vai al **157**), oppure cerchi di farla uscire dal tempio (vai al **269**)?

8

Porgi a Minosse le lettere di Egeo, ma egli le scosta dicendoti: «Più tardi, Alteo, più tardi. C'è un giusto tempo per ogni cosa». Prendi 2 punti di INFAMIA per aver dimenticato le usanze dei tuoi antenati e vai al **433.**

9

L'Amazzone accetta la tua resa e, togliendoti le armi, ti spinge verso la porta.

Vai al **181.**

10

Ti scusi con Andra e ti dirigi verso la porta.
«Ma ... se ti conosco a malapena» sta dicendo Psyche a Miktros. Intanto Policrate sbuca da chissà dove e ti blocca la via: «Ah, Alteo! Forse vuoi esercitarti un po' nel pugilato».
«Forse. Perché?»
«Ora vado in palestra: mi troverai lì». Poi Policrate fa un cenno ad una guardia: «Ehi tu! Porta i miei complimenti a Boloris. Mi troverà in palestra». La guardia esce, mentre Policrate se ne va via, dicendoti: «Bene, ti vedrò laggiù allora?»
Finalmente puoi andare da Psyche, che immediatamente ti si butta al collo con un «Oh caro Alteo!» e ti trascina, stupito e imbarazzato, nel corridoio.
«Ma, non capisco . . »
Psyche ti libera dall'abbraccio, si rimette in ordine i capelli e dice: «Ma sei proprio ottuso. Mi hai appena salvata da Miktros!» Al pronunciare questo nome imita col volto una maschera tragica.
«Oh, tutto qui? Credevo che Afrodite mi stesse sorridendo!» esclami.
«Guarda l'essenziale, non la superficie. Potrebbe salvarti dalla sensuale Andra». Detto questo, Psyche se ne va, con un sorriso, nella sua stanza.
Ora puoi andare al tempio da Opris e Noa (al **520**), puoi far visita a Lactris (al **420**), puoi raggiungere Policrate in palestra (al **340**), o, infine, puoi tornare alla tua stanza ed aspettare (al **240**).

11

«Era previsto questo?» le chiedi.
«Questo cosa?» ti chiede Taisia, che si è procurata un sacco pieno di frutta e una borsa di noci dalle cucine

e te le ha caricate in spalla mentre avete iniziato l'ascesa della collina.
«La nomina di Opris e Noa».
«No, non credo. Noa è... è..» Taisia fa un gesto con entrambe le mani quasi a cercare la parola, poi rinuncia. «Beh, Noa è la persona giusta. Per quel che riguarda Opris, credo che la cosa abbia sorpreso un po'. Ha modi un po' troppo da damerino, credo che qualcuno abbia manovrato in suo favore..»
«Sembra che potrai chiederglielo tu stessa».
«Cosa vuoi dire?»
«Guarda là!» Opris e Noa sono seduti poco avanti, e vi aspettano.

Continua al **379.**

12

«Non sarò crudele» gli dici. «Non hai commesso alcun crimine, se non l'essere stato dalla parte di Minosse. Lascia oggi stesso Creta, per sempre, e vivrai!» Con tua gran sorpresa Policrate è d'accordo e si allontana. Cosa fai ora, cerchi la principessa Arianna (al **462**) o cerchi di ottenere l'appoggio delle guardie (al **62**)?

13

La guardia ti riconosce e balza all'attacco.

Continua al **214.**

14

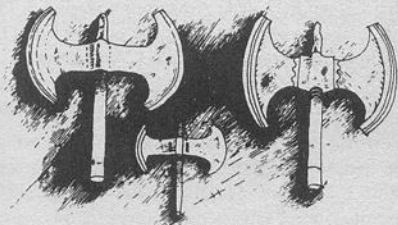
«Boloris?» Cerchi di ridere, ma questo ti provoca troppo dolore. Allora cerchi di alzarti, ma non puoi.
«Tu sei quello di cui tutti parlano..»
«Stai fermo!»
«... ma che nessuno ha mai visto!»
«Credo che sia tutta un'esagerazione. Attento, ti farà male per qualche attimo».
Ti estrae rapidamente e abilmente le frecce dalle spalle e ti fascia la ferita con una striscia di tessuto. «È proprio una brutta ferita» commenta Boloris, «ma sopravviverai. Almeno fino al combattimento».
«Ma chi sei? Perché fai questo?»
Sorride e ti dice: «Beh, chiamala solidarietà verso un compagno escluso».
Si dirige verso una cassa e rovista dentro.
«Cioè?»
«Avrai già visto come la corte si divide in due: da una parte i nativi di Creta, dall'altra i Traci di Pangrione. Ebbene, io sono preso proprio nel mezzo: i Cretesi non han fiducia in me perché sono straniero, i Traci mi disprezzano perché sono nato più a sud di loro».
«E tu cosa sei?»
«Un semplice Ateniese, più o meno come te. Ecco, prendi questo, può esserti d'aiuto». Ti porge una piccola lampada. «Ho trovato questo nel laboratorio di Dedalo» aggiunge Boloris, «non è certo una delle sue invenzioni più ingegnose, ma è piccola abbastanza da poterla nascondere sotto i vestiti: s'illumina da sé, basta muovere questa levetta qui. Potrebbe anche rovesciare una situazione sfavorevole a tuo vantaggio».
È questo, rifletti cupamente mentre ritorni nella tua stanza, ciò di cui hai più bisogno. Sottrai 10 punti dal

tuo valore di RESISTENZA a causa della ferita, che inoltre riduce di 1 punto la tua POTENZA fino alla fine di questo libro.

Continua al **213.**

15

Continui a camminare. Ora il passaggio svolta bruscamente a destra e tu lo segui, quasi ipnotizzato. Con una sensazione di sorpresa distaccata e divertita noti che il corridoio ha cominciato a flettersi e raggrinzirsi come la trachea d'un uomo avvelenato. Cerchi d'appoggiarti al muro che va su e giù come un'onda, eppure sprofondi dentro fino al gomito. Piano piano cerchi di tirarti fuori ma il muro trattiene il braccio finché non riesci a balzar via con un lieve tonfo. Poi senti un leggero ronzio, ti giri e vedi uno sciame di vivaci libellule blu che svolazzano verso di te; ti circondano per un istante prima di scomparire nuovamente nel passaggio. In lontananza suona una campana, e tu ti lasci cadere contro una parete per poter meglio gustare quella dolce, dolcissima musica che ormai riempie l'aria e ti avvolge mentre sprofondi in un confortevole, eterno sonno.

16

Qui vedi affrescata sulle pareti l'immagine di Eracle che compie una delle sue fatiche minori: afferra un toro, inviato da Poseidone a Minosse per un sacrificio, e che invece Minosse tiene come segno del suo potere. Nelle sue mani l'eroe stringe i corni acuminati come coltelli, e tira l'animale fin sopra le sue spalle possenti, facendosi così strada verso Atene e la piana di Maratona, a completare la sua settima fatica.
Ora puoi andare a sud (al **475**), ad ovest (al **220**), a est (al **343**) oppure a nord (al **219**).

17

Arrivi al tempio ma non c'è nessuno, escluse due guardie accanto al pozzo nel mezzo della sala.
Puoi recarti alla palestra (al **340**) o ritornare nella tua stanza (al **240**).

18

L'Amazzone nota l'amuleto d'oro che porti al polso, e il suo volto diventa viola dall'ira. Puntandoti contro la lancia, ti grida: «Hai ucciso una regina delle Amazzoni, perché nessuna ti consegnerebbe l'amuleto sacro ad Era. La vendetta delle Amazzoni è terribile!» Detto questo, ti scaglia addosso la lancia: ora sei FERITO e devi combattere contro Lembra. L'Amazzone ha POTENZA 6 e PROTEZIONE 13, la lancia inoltre le dà 1 punto in più di POTENZA. Non puoi ritirarti o arrenderti.

Se riesci a FERIRLA GRAVEMENTE, vai al **146.**

Se muori e sei salvato da Zeus, vai al **54.**

19

«Avevi detto che volevi parlare con me» gli dici.
Diptis borbotta: «Certo. Vieni, siedi qui. Cosa sai tu di Minosse? Nulla. Capisco. Bene, se vuoi capire Creta devi conoscerne il passato, perché è la chiave di tutto. Ascolta, dunque. Minosse lo chiamano l'«Orso», e a ragione. È grosso, bonaccione ma anche pericoloso. Lo avrai già visto da te, del resto. Ma tu non sai che egli era arrivato a bandire il suo stesso fratello, Radamante, perché sentiva che così faceva la cosa più giusta per Creta. Ora, circa trenta estati or sono, Minosse fece qualcosa di molto insensato per un uomo così astuto. Poseidone gli inviò dai mari un toro per un sacrificio. Ma, contro ogni assennatezza - ed anche contro il mio parere - egli lo tenne e non lo sacrificò. Per punirlo, Poseidone gli scagliò una maledizione. Cosicché, ogni volta che giaceva con sua moglie Pasife egli non faceva scaturire da sé altro che serpenti e scorpioni. Così Procris creò una donna artificiale su cui Minosse poteva scaricare tutte le sue immonde bestie».
«Chi è questa Procris?»
«Era la moglie di Cefalo» risponde Diptis frettolosamente. «Aurora, la dea del mattino, fece in modo che Procris morisse uccisa dalla stessa lancia che Minosse le aveva dato come ricompensa. Ma questa è un'altra storia, un episodio inglorioso nella nostra ingloriosa storia, ma, una volta tanto, un episodio per cui noi stessi non dobbiamo provare particolare vergogna. Ma non è finita qui. Gli dei decretarono che Pasife dovesse innamorarsi del toro. Dedalo fece in modo che la passione della donna potesse sfogarsi, e così lei concepì il toro di Minosse; quello che tu chiami il Minotauro, ma in realtà non gli è stato dato alcun nome. Mi-

nosse ebbe quattro figli: Catreo, il più vecchio, fu ucciso dal suo stesso figlio, come voleva la profezia; Glauco morì affogato in un tino pieno di miele, di quelli che si usano per imbalsamare i morti; Androgeo fu sventrato dal toro di Maratona; Cremtone l'hai visto come è ridotto ora: ma prima di giudicarlo, ricordati di quel che è accaduto alla sua famiglia. Non per scusarlo, solo per spiegare le cose».
«E cosa ne è di Pasife?»
Diptis getta un boccone di carne ai suoi draghi, che s'azzuffano per afferrarlo e divorarlo avidamente. «È morta».
Te ne vai (al **526**) oppure fai ancora delle domande a Diptis (vai al **531**)?

20

Perseo è ritratto mentre sta salendo alla dimora delle sorelle Graie, e mentre afferra il loro unico occhio e il loro unico dente. Pieno di disgusto alla vista di queste tre creature, l'eroe chiede loro la via per la dimora delle ninfe, che possiedono quei poteri che egli deve guadagnarsi per uccidere la Medusa. Resti in ammirazione per il coraggio e la bravura di quest'eroe. Ora puoi andare a nord (al **338**), a sud (al **225**) o ad ovest (al **273**).

21

Ti precipiti a palazzo e vai diritto verso l'alloggio di Arianna. Senza fermarti irrompi nella sua stanza ma, con tuo gran disappunto, non trovi la fanciulla. Potresti aspettare che ritorni, ma poi decidi che è venuto il momento d'agire. Non puoi sapere dove trovarla e nessuno sa dirti dove sia andata. Finalmente incontri Opris, che crede d'aver visto Arianna giù al porto.
Ti rechi al porto (al **280**), oppure cerchi di convincere Opris ad unirsi alla tua causa (vai al **435**)?

22

Mostri ad Opris l'anello di Minosse: «Prima di morire, Minosse mi ha dato quest'anello e la sua benedizione. Ora sono io il vero re di Creta!»
«Sostituire un tiranno con un ragazzo in erba? No grazie!» Detto questo Opris si volta per andarsene. Cosa fai, lo colpisci (vai al **484**), oppure te ne vai anche tu (al **116**)?

23

Prima che tu possa raggiungere l'oggetto, Minosse ti scorge e ti lancia una pietra. Balzi in piedi e la pietra manca per un niente la gamba destra. Dall'apertura nel tetto due guardie balzano giù nel labirinto e ti rendi conto che non puoi combattere contro entrambe. Puoi arrenderti (vai al **254**), oppure fuggir via nel labirinto (al **488**).

24

Riesci a saltar giù nel corridoio e ad alzarti in piedi. Prendi una torcia dal muro e procedi verso sinistra. Ma ecco che verso di te viene un'altra guardia. Torni indietro lungo il corridoio (al **390**), attacchi la guardia (vai al **336**), oppure, dal momento che non si tratta della stessa guardia che vigilava prima, cerchi di fare lo gnorri e continuare il tuo cammino (al **445**)?

25

«Va bene così, Minosse» dichiarì. «Ora conducimi fuori da questo luogo infernale».
Minosse fa un cenno d'assenso e si allontana da te. S'inoltra nell'oscurità del labirinto e tu lo segui in silenzio. Di tanto in tanto il re mormora qualcosa fra sé, ma non riesci a percepire le parole. Dopo un po' si gira e ti dice: «Aspetta qui!»
Ti rifiuti di aspettare e insisti nel seguirlo (vai al **362**), oppure lo segui a dístanza (al **102**), oppure, infine, lo aspetti (vai all'**82**)?

26

La terra non produce frutti, il raccolto avvizzisce, e la carestia affligge la popolazione, ma Demetra non la salverà. Ora vedi Iride, la dea dell'arcobaleno, mandata sulla terra a persuadere Demetra affinché si plachi, ma la dea non s'acquieterà a meno che sua figlia non le sia restituita. Ammirato per l'abilità del pittore, continui: puoi andare ad est (al **230**) o a sud (al **347**).

27

Trovi qualche appiglio sul muro e riesci a raggiungere la finestra. Ora sei in una piccola stanza: un donnone robusto sta seduto su un letto, con una lancia in mano. Come balzi sul pavimento, la donna alza lo sguardo, visibilmente sorpresa. Puoi fuggire di nuovo dalla finestra da cui sei entrato (al **527**), correre verso la porta (al **187**), puoi combattere (vai al **392**) oppure cercare di parlarle (vai al **486**).

28

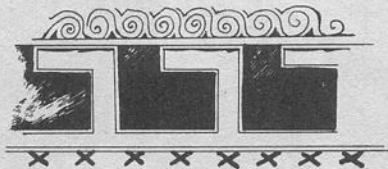
Se, mentre avanzavi nel labirinto, hai svolto una matassa di filo, vai al **257**.

Altrimenti vai al **131**.

29

Cerchi di consolare Psyche, consapevole che devi parlarle anche se poco importa cosa le dici. Alla fine la ragazza smette di tremare e si lascia andare ad un pianto liberatorio. La tieni stretta mentre, non visto, fai un cenno a Opris e Noa che si sono messi in modo da coprire la vostra uscita. Allora entrambi lasciate la sala del trono. Nessuno sembra avervi notato.

Continua al **112.**

30

Qui c'è un affresco raffigurante un cielo notturno, lacerato drammaticamente da un fulmine. Ora puoi andare a sinistra (al **178**), a destra (al **222**), avanti di fronte a te (al **374**) o giù in un pozzo da cui si diparte un passaggio (al **250**).

31

Non ti sorge il dubbio, Alteo, che forse non avrai il tempo per rubare l'occhio alle Graie? Perché mai ti vengono in mente imprese che ti costringerebbero a viaggiare fino a terre che stanno al di là del sole e della luna per rubacchiare l'unico occhio di quelle vecchie, che di occhi e denti ne hanno uno solo? Non ti basta forse il compito che ti attende? Ti credi forse un dio? Prendi 2 punti di INFAMIA e continua al **501.**

32

Non ti fidi di Policrate e decidi di seguirlo. Infatti, invece di tornare alla sua stanza, o di comportarsi come d'accordo, si dirige subito dalle guardie e dà loro ordine di ucciderti. Ti rendi conto che non puoi rimanere a Creta e corri via dal palazzo, al **116.**

33

Non può venirti alcun aiuto: è come se gli dei t'avessero dimenticato.

Vai al **244.**

34

Devi combattere contro le due guardie e Policrate. Policrate ha POTENZA 7 e PROTEZIONE 12; le guardie hanno POTENZA 5 e PROTEZIONE 10.

Se ti arrendi o ti ritiri, vai al **163.**
Se riesci a FERIRE GRAVEMENTE i tuoi avversari, vai al **243.**
Se muori e vieni salvato da Zeus, vai al **104.**

35

Ti siedi, ma non hai certo il tempo di annoiarti: giungono due guardie e ti afferrano per portarti alla cerimonia. Non hai con te né armi né armatura.

Continua al **174.**

36

L'aria è tersa e rinfrescante, e ti fermi per un istante a respirare a pieni polmoni. Finalmente sei riuscito a fuggire dal labirinto, ma devi ancora trovare il modo di scappare da Creta. Cosa fai, vai verso il porto (al **116**) o ti metti a cercare Arianna (al **216**)?

37

I rumori della festa e il chiacchierio riprendono nuovamente, Minosse abbassa la voce e si mette a parlare con Policrate. Tu mangi ancora un po' mentre il gruppo comincia a sciogliersi. Ti guardi attorno, un po' spaesato.

«Ricordi la via per la tua stanza?» ti chiede Taisia.

«Sì, credo di sì».

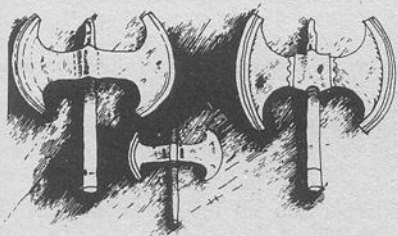
«Bene». Taisia indugia per un istante, poi se ne va. Si avvicina Diptis con un bastone: «Potrei parlarti stasera, se hai tempo? Sto nel corridoio a sud». Detto questo se ne va anche lui. Ti si avvicinano anche Opris e Lactris, a passo lento, con una disinvoltura troppo affettata per sembrare vera, come due Ermeti infanti pronti a rubar le mandrie del dio.

«Ah, Alteo . . .» inizia Opris, «questa sera ci riuniamo per fare una . . .» e Lactris conclude il discorso dell'amico facendo con la mano destra l'eloquente gesto di bere.

«. . . unisciti a noi, Alteo» conclude Opris, un po' impacciato. «Al corridoio sud!»

«Sei nuovo di qui?» s'insinua timidamente una fanciulla. «Io mi chiamo Psyche». Opris solleva un sopracciglio, e Lactris gli risponde con un sorrisetto ironico. Un'altra ragazza, piuttosto alta, s'intromette di prepotenza, con l'evidente intenzione di portarti lontano dal gruppo. Opris e Lactris sembrano averla riconosciuta e se ne vanno via con Psyche. Opris si volta e ti strizza l'occhio . . .

«Sei proprio come tuo fratello» ti dice la nuova arrivata. «Io sono Andra». Così inizia una strana conversazione: mentre lei parla tu la studi, e noti che le sue sopracciglia vanno continuamente su e giù e che strizza gli occhi, apparentemente senza alcuna malizia. Forse intende darsi un tono civettuolo, o più probabilmente si tratta di un moto involontario, fatto sta che, come noterà qualcuno più tardi, è quasi come guardare uno degli automi di Dedalo a cui sia saltata una molla. È solo quando s'iniziano i preparativi per le danze che riesci finalmente ad andartene via e a tornare alla tua stanza (al **371**).

38

Se hai letto *In viaggio verso Creta,* il primo libro della serie «Grecia antica», dovrai considerare questo libro come una continuazione di quella avventura. Vai dunque al **467** per entrare in azione!

Se invece non hai letto il primo libro, devi scegliere un dio o una dea che ti protegga:

Se scegli Afrodite, dea dell'amore, vai al **348.**
Se scegli Apollo, dio della profezia, vai al **197.**
Se scegli Ares, dio della guerra, vai al **521.**
Se scegli Atena, dea della saggezza, vai al **459.**
Se scegli Era, regina degli dei, vai al **404.**
Se scegli Poseidone, dio dei mari, vai al **255.**

39

Qui gli affreschi raffigurano dei cerimoniali di corte, in cui il re asperge dell'acqua sui suoi sudditi. L'atmosfera inizia a diventare un po' oppressiva e ti senti stanco. Sul terreno di fronte a te c'è una pergamena, forse è la mappa del labirinto. Ti pieghi a raccogliere il documento (vai al **335**)? Oppure decidi di non procrastinare la missione e di continuare verso ovest (al **342**), sud (al **385**), o est (al **466**)?

40

Mentre cerchi di sottrarti al combattimento, inciampi e cadi pesantemente sulla schiena.

Continua al **327.**

41

Lactris sbuca dalla sua stanza e ti lancia un saluto: «Salve Alteo!»
«Posso entrare?» gli chiedi.
«Certo». La stanza di Lactris è tutta arredata da scaffali pieni di statuine di bronzo. Ne prendi una in mano per dare un'occhiata: si tratta della raffigurazione di un cigno pronto a spiccare il volo.
«È stupenda!»
Lactris solleva lo sguardo: «Sì, è venuta bene».
«Le fai tu?»
«Nel tempo libero ... credo che ne avrò molto».
Lactris sta intagliando con la lima una statuetta che tiene la mano appoggiata alla fronte per lo stupore. Si tratta di una statuetta di argilla coperta di cera. Sotto la cintola non è ancora modellata, sopra ha già preso una certa forma, anche se per ora non molto lusinghiera.
«Certo, si tratta di te» ti dice Lactris, «penso che la fonderò questo pomeriggio, se riuscirò a finire il modello. Naturalmente potrei farne il ritratto di Opris e chiamarlo "La vespa nel vaso di miele"». Poi prende un'altra lima e inizia a dar rilievo ai capelli del modello, facendo finta di essere tutto preso dal suo lavoro. Cosa fai, resti a guardare (vai al **203**), lasci la stanza per andare alla palestra (al **340**), oppure al tempio (al **17**), oppure, infine, nella tua stanza (al **240**)?

42

Senza farti vedere sgusci all'interno del magazzino e lo trovi pieno di meloni, ammucchiati a ridosso delle pareti. Hai molta fame, perciò prendi uno dei meloni... e il mucchio frana rovinosamente, con i meloni che si sparpagliano rotolando qua e là. Ma ecco che appare un certo numero di spade, legate assieme con della corda. Fuggi via, ma t'imbatti in un uomo robusto e dall'aria decisa. Cerchi di evitarlo e noti che sta brandendo un piccolo coltello seghettato.
«Ehi tu!» grida, «mi pare che tu sia un po' troppo curioso ... Cerchi qualcosa? Bene, hai trovato me!» dice con un ghigno poco rassicurante. La luce del sole che filtra dalla porta socchiusa fa luccicare per un attimo la lama del coltello, abbagliandoti. È tempo di prendere una decisione rapida: cosa fai, cerchi di sfrecciare fuori dalla porta prendendo l'avversario di sorpresa (vai al **124**), oppure cerchi di parlargli per tirarti fuori da questo pasticcio (vai al **235**)?

43

Molte persone sono entrate nel labirinto, ma poche ne sono uscite vive. Prendi 1 punto di INFAMIA e torna al **23.**

44

Ti liberi dell'altra guardia e ti precipiti alla finestra: però è troppo alto per saltare. Pensi di raggiungere l'architrave della finestra di sotto: ti arrampichi sul davanzale e cerchi con i piedi la finestra di sotto, mentre Taisia e Policrate si stanno avvicinando a te. Cosa fai, ti lasci cadere per cercare di atterrare sul davanzale di sotto (vai al **506**), o cerchi di scendere fino a terra lungo la parete (vai al **55**)?

45

Forse Alteo il Vendicatore ha bisogno di aiuto per prendere una decisione? Prendi 1 punto di INFAMIA e torna al **25**!

46

Qui, con un senso di orrore, vedi raffigurata una tremenda carneficina. I soldati di Creta arrivano alla bianca, marmorea Atene e la mettono a ferro e fuoco, portando gli uomini e le donne verso una morte sicura sulle spiagge di Creta, oppure verso un destino d'esilio dalla lontana patria. Un guerriero alza la sua spada per salutare il cielo, poiché Zeus ha concesso la vittoria e disperso il nemico. La punta della spada tocca un piccolo ornamento a forma di N scavato nella roccia viva. Ora puoi andare a nord (al **230**), a est (al **384**) oppure a sud (al **90**).

47

Se non conosci il nome della donna, vai al **486**. Se credi di conoscerlo, puoi chiamarla per nome. Credi che sia: Arianna (vai al **294**), Cirone (vai al **410**), Eliduro (vai al **451**), Lembra (vai al **221**), oppure Taisia (vai al **325**)?

48

«Ti condurrò fuori di qui, se mi risparmi e prometti di lasciare questa terra per sempre» continua Minosse. «Queste sono le mie condizioni e non ne accetterò altre».
Tu ribatti: «Fammi re, o Minosse, poiché io ho conquistato il tuo trono».
A queste parole Minosse ride sonoramente: «Capisco. È mia figlia che vuoi. Bene, prendila, ma lascia subito Creta».
Accetti la sua offerta (vai al **25**), oppure continui a reclamare il trono di Creta (vai al **322**), oppure, infine, gli rispondi di tenersi trono e figlia (vai al **148**)?

49

Cremtone ha POTENZA 5 e PROTEZIONE 13, Miktros ha POTENZA 4 e PROTEZIONE 11. Combatti dapprima contro Cremtone. Ogni volta che vieni colpito sottrai 4 punti dalla tua RESISTENZA. Non puoi né arrenderti né ritirarti.

Se riesci a FERIRE GRAVEMENTE entrambi, vai al **461**; dopo cinque turni, vai comunque al **167**.

Se, invece, perdi e muori, Zeus non può intervenire per salvarti e la tua missione finisce qui.

50

Arrivi alla palestra proprio mentre Policrate se ne sta andando via. «Troppo tardi!» esclama. «Hai perso un'occasione. Adesso c'è una cosa importante che devo fare».

Continua al **240.**

51

Zeus ti guarisce e finalmente rinvieni. Sembra che Policrate sia andato via credendoti morto. Ti alzi e corri fuori dal palazzo, al **116.**

52

Dai uno sguardo alle scene dipinte e vedi raffigurato il coraggioso Perseo che sventra un tremendo mostro marino, sbucato dagli abissi, e salva così Andromeda incatenata alla riva. Il sangue sgorga rosso cupo dall'ampia ferita sul fianco del mostro, mentre Perseo lo colpisce e gli toglie la vita dalle membra ferite. La bella Andromeda sarà sua moglie e partirà per Serifo e la sua casa. Ora puoi andare a nord (al **259**), a est (all'**86**), a sud (al **430**) o ad ovest (al **466**).

53

Da questa parte non si scorge ombra di donna, allora corri verso il muro dall'altra parte, dove c'è una piccola fessura creata dal terremoto. Accucciandoti vedi di nuovo la donna in rosso fuggire via, ma quando la chiami lei non si volta. Ma ecco di nuovo un tremito del terreno, e le pareti cominciano ad ondeggiare, pezzi di roccia cadono tutt'attorno e la fessura, che poco prima era larga appena da passarci con fatica, ora è tanto ampia che due uomini ci passerebbero facilmente. Improvvisamente sopra di te il suolo si squarcia e un sole abbagliante penetra nel labirinto: è una nuova uscita, proprio di fronte a te! La raggiungi, ma prima che tu possa trascinarti fuori un altro scossone della terra fa crollare l'intero labirinto. Un masso enorme ti colpisce al braccio e cadi a terra. Un'altra pietra ti si schianta sulle spalle e ti schiaccia al suolo. Privo

d'aiuto, sei costretto a rimanere a terra, mentre le pareti e la volta precipitano in frantumi sopra di te per seppellirti in eterno. Le tue avventure, valoroso Alteo, finiscono qui.

54

Prima che il colpo fatale possa raggiungerti, Zeus il salvatore ti trasporta via e ti depone, guarito dalla ferita, sul tuo letto.

Continua al **125.**

55

Come sposti la mano lungo la finestra per cercare un appiglio più saldo, ecco che giunge Taisia che con uno spillone acuminato te la trafigge: urli disperato e ti porti la mano al petto, con lo spillone ancora infilzato.

Continua al **506.**

56

La via qui è cosparsa di pietre cadute dalla volta. Devi evitare di essere colpito mortalmente.
Puoi andare a nord (al **466**) o a sud (al **198**).

57

Bandisci questi cattivi pensieri dalla tua mente! Prendi 1 punto di INFAMIA e torna al **37.**

58

Cadi esanime sulle ginocchia, mentre il tuo avversario fa ruotare brevemente la spada e te la pianta nel collo. Qui terminano le tue avventure.

59

«Sono venuto qui con dei messaggi da parte di Egeo!» inizi, facendoti forte di quel nome, «purtroppo sono andati inspiegabilmente perduti durante la traversata». Poi rifletti che se tu fossi al posto di Minosse non crederesti a queste parole. Infatti Minosse non ti crede e ordina che tu sia condotto immediatamente in prigione, al **244.**

60

Con acredine ribatti: «E allora unisciti al tiranno… nella morte!» e gli affondi l'ascia di Minosse nel collo. Policrate cade a terra. Prendi 3 punti di INFAMIA per aver ucciso un uomo indifeso.

Se prima di entrare nel labirinto eri stato imprigionato, vai al **510**.

Altrimenti vai al **481.**

61

Policrate è ancora assieme alle guardie, indisponente più che mai.
«Ho sentito che hai arrestato Diptis e Crabia» gli dici.
«E anche altri. Anche il tuo amico Lactris è nei guai. Speravo che Psyche mettesse le cose in chiaro con lui, ma sembra che tu sia intervenuto in quella faccenda». Per la prima volta i suoi modi si fanno meno ombrosi: «Che interesse hai verso questi traditori?»
Ti senti sprofondare: «Voglio che siano rilasciati».
«Oh, tutto qui?»
«Ti prego, Policrate» insisti.
«E va bene». Policrate ti conduce in disparte.
«Bene?» Sei sorpreso più che mai. «Cosa c'è sotto?»
«Devi uccidere Cremtone» bisbiglia Policrate.

Continua al **376.**

62

Andando verso l'alloggio delle guardie sei distratto da una gran confusione. Decidi di andare a vedere di cosa si tratta, (al **4**).

63

Prometeo, con i capelli mossi da un vento irreale, s'inerpica fino alla dimora di Zeus, la patria degli dei. Dalla sua tunica estrae una piccola verga cava e ci nasconde dentro una brace ardente: egli vuole portare la sacra fiamma, dono degli dei, alla mortale stirpe degli uomini. La scena sembra svolgersi sotto i tuoi occhi, tanta è la maestria dell'ignoto artista. Ora vai a nord (al **96**), a sud (al **331**), o ad ovest (al **517**)?

64

Si fa buio e piano piano ti addormenti; durante la notte ti svegli parecchie volte e sei tutto sudato, ma finalmente giunge il mattino. Una guardia entra nella stanza e ti conduce alla sala del trono, dove sta ad aspettarti Minosse.
«Ah, Alteo, giovane impetuoso, forse sarebbe stato molto meglio per te se non fossi mai venuto a Creta, anzi, meglio per noi due. Tu hai distrutto quel meraviglioso labirinto, architettato e costruito per me da Dedalo. Egli avrà la sua vendetta su di te, ma anche su di me, persino dopo la morte!» Minosse, detto questo, ride di cuore, ma tu sei troppo agitato e impaurito per rispondere.

Ad un segnale del re due guardie svaniscono attraverso la duplice porta. Un attimo dopo ritornano portando quella che sembra essere una pesante bara. Allora ti rendi conto delle parole di Minosse: deve trattarsi di una delle infernali macchine da tortura inventate da Dedalo! Cosa fai, attendi serenamente la tortura (vai al **304**), oppure preghi gli dei dell'Olimpo affinché ti liberino da quell'incubo (vai al **536**)?

65

Segui il re, fiducioso che conosca bene le vie del labirinto, proprio come i marinai hanno fiducia nel timoniere che conduce con sicurezza la nave in porto, virando prima da un lato, poi dall'altro per evitare gli scogli invisibili che si celano sotto la calma superficie del mare. E proprio così Minosse ti guida attraverso il labirinto, e ad ogni incrocio prende sempre più confidenza con il percorso, finché entrambi riemergete ancora una volta all'accecante luce del sole.
«Ora che ti ho condotto fuori devi abbandonare Creta» decreta il re. Ti fermi un istante e stai per parlare, ma tutto quel che riesci a pronunciare è una parola sola: «Minosse». Allora ti allontani dal re, andando al **116.**

66

Giri a destra in un lungo e buio passaggio, quasi del tutto integro e non sconvolto dal terremoto. Poi arrivi ad un punto in cui il labirinto inizia a serpeggiare senza darti la possibilità di scegliere una direzione, ma alla fine giungi in una zona un po' più illuminata: girato l'angolo, improvvisamente sei abbagliato dalla luce del sole. Sei tornato nel mondo! Per un istante sei troppo sconvolto per avere reazioni, ma poi ti precipiti all'esterno, al **36.**

67

Il labirinto è immerso nell'oscurità, e riesci a malapena a scorgere dei frammenti di dipinti sul muro. Per un po' segui questo affresco, senza però riuscire a capire che cosa rappresenti. Prendi una penalità di -2 di POTENZA e -2 di PROTEZIONE a causa del buio. Il corridoio si biforca: puoi andare a sinistra (al **316**) o a destra (al **30**).

68

Qui le pareti sono ricoperte su entrambi i lati da centinaia e centinaia di teschi di toro: i Cretesi, che tanto riveriscono il toro, sembrano adorare in pari misura anche la sua carcassa. Ti meravigli dei costumi degli stranieri ma la meraviglia presto scompare perché ti rendi conto che questo è un chiaro segno che ti stai avvicinando alla dimora del Minotauro. Ora puoi voltare ad ovest (al **90**), ad est (al **220**) o a sud (al **128**).

69

Qui è dipinto un cervo dalle corna d'oro e dagli zoccoli ardenti come la brace che picchiano l'aria e sollevano piccole tempeste di sabbia. Dietro ad esso Eracle, coi possenti polmoni che ansano nello sforzo prolungato di rincorrere l'animale, scocca una freccia nell'ultimo tentativo di avere la meglio sul cervo e di completare così la sua terza fatica. Ora puoi proseguire a sud (al **249**), a nord (al **276**) oppure ad est (al **492**).

70

Il passaggio è lunghissimo e non riesci a vederne la fine. Fa freddo sottoterra e tremi mentre cammini nel buio. Un rumore ti costringe a fermarti, ma ti rassicuri, forse è solo la tua immaginazione. Ma quando riprendi il cammino, lo senti nuovamente. Prima molto debole, poi sempre più forte: dei passi nel labirinto! Si fanno sempre più vicini, finché credi che siano proprio accanto a te. Invece il rumore si smorza gradualmente. Attendi un istante, ma i passi non ritornano. Cosa fai, dai un'occhiata in giro (vai al **94**)? Oppure continui a camminare (al **169**)?

71

Taisia ti guarda fissamente: i suoi occhi sono irresistibili, come le trappole d'una cacciatrice. «Alteo» sussurra, «devo dirti qualcosa. Ti ricordi il mio nomignolo?»

Se lo ricordi, vai al **295**.
Altrimenti vai al **341.**

72

Taisia ti afferra furiosamente per un braccio e ti trascina fuori dal capanno. Sua madre ti urla qualcosa, ma non riesci a capire se si tratti di un insulto o di una minaccia.
«Ma che è successo?» le chiedi lungo la via di ritorno a Cnosso, quando si è un po' calmata.
«Oh ... nulla. Mia madre ti disapprova perché vieni da Argo, tutto qui». Taisia arrossisce, mostrando evidentemente di non volerne parlare più.

Se Apollo è il tuo protettore, vai al **161.**
Altrimenti vai al **471.**

73

Che intenzioni hai Alteo? Forse vuoi suonare la campana per attirare l'attenzione del Minotauro, o per lamentare il trapasso di tanti tuoi compagni? Fare così sarebbe da sciocchi; devi essere silenzioso, forte e rapido, se vuoi sopravvivere alla terribile prova. Perdi 2 punti di ONORE e vai al **501.**

74

Il re fugge rapidamente salendo per una scala che gli è stata calata dall'alto. Prima che tu possa raggiungerlo la scala viene ritirata, e così rimani nel labirinto. Dopo un po' di tempo i rumori che vengono dal tempio sopra di te svaniscono, perciò decidi che la cosa più saggia è tentare di salire fin su. Le pareti del labirinto sono scivolose ma alla fine riesci a risalire fino alla sala del tempio: dentro non c'è nessuno. Cosa fai ora, vai alla ricerca di Minosse (al **495**), o di Arianna (al **216**), oppure cerchi di andare via da Creta subito (vai al **116**)?

75

Policrate impugna la verga e proclama: «Alteo, con questo simbolo di giustizia nelle mie mani ti condanno a morte!» Poi senti un colpo tremendo, mentre ti colpiscono al collo. Cadi sulle ginocchia, mentre l'altra guardia s'appresta a tagliar via la tua testa dal collo. Ora nemmeno Zeus può salvarti: termina qui la tua avventura.

76

Mentre scendi le scale incroci due guardie che stanno salendo, seguite a breve distanza da Policrate. Egli ti afferra per un braccio e ti fa girare su te stesso: «Cosa fai qui, in quest'ala del palazzo?» Glielo dici (vai al **426**), oppure inventi una storia (vai al **450**), oppure, infine, scappi via e corri nella tua stanza (al **185**)?

77

Qui vedi dipinta la dea Demetra e sua figlia Persefone che vagano per i campi coperti di fiori. Mentre Demetra cammina, la terra stessa sembra fiorire come una gemma. Ora puoi continuare a nord (al **418**), a est (al **300**) oppure a sud (al **504**).

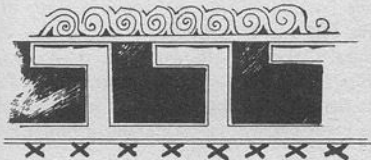
78

Arrivi nella grande sala e prendi posto al lungo tavolo di quercia. Il pasto di noci, frutta e verdure cotte è sorprendentemente molto nutriente, e sei subito sazio. Viene battuto il gong che sta all'estremità del tavolo e il suono echeggia per tutta la sala. I commensali cominciano a muoversi e anche Minosse si alza in piedi. Ti alzi anche tu (vai al **408**) oppure rimani seduto (vai al **330**)?

79

Dall'altra parte del corridoio trovi una scala di corda che conduce ad una botola nel soffitto, e scopri anche una rampa di scale che invece porta verso il basso. Decidi di andare su (al **412**) o giù (al **187**)?

80

Il palazzo è tranquillo. Cammini con circospezione lungo i freddi e vuoti corridoi fino alla sala di allenamento sotterranea, dove ti sta aspettando Crabia. La stanza è ampia e tetra, il pavimento è molto sporco. Nel mezzo c'è uno strano e complicato marchingegno di legno con due manici verso l'esterno a guisa di corna di toro.

«Proverai a saltare su quello» ordina Crabia. Fai un paio di piegamenti di riscaldamento, poi cerchi di saltare e di afferrare i manici. Alla fine ti riesce di fare un balzo, afferrare le finte corna, stare per un attimo in equilibrio e poi saltare per atterrare sul pavimento dall'altro lato della macchina.

«Niente male, ma si tratta di ginnastica, non di salto del toro. Tenta questo adesso». Tira due maniglie di legno fuori della macchina e torna al suo posto. Tenti nuovamente il salto, ma questa volta, mentre stai in equilibrio, la macchina comincia a dare degli scrolloni facendoti cadere a terra.

«Ah, signorino!» gracchia Crabia, «credi forse che un toro tenga la testa ferma per te? Avanti, di nuovo!»

Questa volta ci metti più tempo, però alla fine ce la fai a saltare anche con quel movimento sussultorio della macchina. Allora Crabia tira altre due maniglie e ti spiega che adesso la macchina si muoverà non solo avanti e indietro ma anche da sinistra a destra e viceversa. «Vai!»

Ti fanno male gambe e braccia, ma alla fine impari anche a non far forza sulle corna, a non usarle come sostegno, ma semplicemente a toccarle leggermente per darti equilibrio ed essere pronto a balzar via appena la macchina comincia ad andare su e giù.

Crabia sembra soddisfatta: «Bene» ti dice, ma poi si corregge: «Non tanto bene quanto tuo fratello, ma ce la farai!» La ringrazi, ma sei troppo a corto di fiato per dire qualcosa di sarcastico e fai per tornare alla tua stanza. «Aspetta!» senti gridare, e ti giri incuriosito. Allora Crabia appunta un minuscolo toro d'argento sulla tua spalla: «Ecco sei a metà strada per diventare un buon saltatore di tori. Domani finiremo le sedute».

Aggiungi 2 punti di RESISTENZA e prendi 1 punto di ONORE. Ritorni esausto nella tua stanza e riesci a dormire un po'.

Continua al **337.**

81

Se Afrodite è tua protettrice vai al **407.**
Altrimenti vai al **21.**

82

Dopo un po' cominci a preoccuparti; Minosse non è ancora tornato, ma aspetti ancora nella speranza che non ti abbia abbandonato. Alla fine devi ammettere che difficilmente tornerà e, maledicendolo, t'inoltri nel labirinto. E questa volta non hai né guida né filo.

Continua al **488.**

83

Ignori la minaccia di Arianna e sollevi la spada per colpire, come un falcone che si libra alto nell'aria prima di scendere in picchiata a strappare le interiora da qualche topolino impietrito dal terrore. Ma l'Amazzone è riuscita a recuperare la sua lancia e te la conficca da sotto proprio nello stomaco e nelle interiora.
Muori all'istante. Neppure Zeus è in grado di salvarti.

84

Lactris se ne va. Opris si ferma a parlare per un istante con Noa ed insieme escono per andare al tempio. Ti guardi intorno per vedere se c'è Taisia, ma la ragazza sembra non essere nei dintorni. Psyche, che appare nelle peggiori condizioni si avvicina a te.
«Oh caro» esclama con un tono lamentoso, «sai di che si tratta?»
«Credo di sì».
«Lactris è un pò giù. Forse ...» ma in quel mentre scorge Andra che si avvicina con l'evidente intento di un altro colloquio a quattr'occhi, a proposito dei meriti di tuo fratello e dei benefici che può arrecare un'avventura d'amore. Psyche ti fa l'occhiolino, ti dà un colpetto amichevole al braccio e se ne va. Con la coda dell'occhio riesci a vedere che Miktros la ferma.
Per impedire ad Andra di dirti quanto lei adori l'accento ateniese, le chiedi dove sia Taisia.
«È andata da sua madre molto presto questa mattina» ti risponde in tono giulivo, evidentemente pensa di conoscere il motivo di quella domanda. «Non tornerà sinché non saranno finite le feste» aggiunge.
Puoi rimanere a parlare con Andra (al **519**), oppure fare qualcos'altro nel palazzo (vai al **10**).

85

Con un rapido giro di pensiero ti rendi conto che non c'è quasi alcun ostacolo fra te e il trono di Creta. Lascerai Creta in pace (vai al **116**) oppure tornerai da Minosse a sfidarlo (al **491**)?

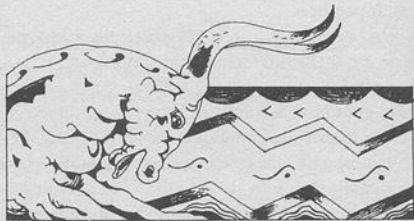
86

Il soffitto è sempre più basso, e devi piegarti, poi inginocchiarti, quasi come un uomo che supplichi gli dei per implorare pietà. Puoi proseguire a sud (al **338**), ad ovest (al **52**), oppure a nord (al **222**).

87

Sali a bordo, mentre Opris lancia la cima a terra. La barca viene portata dalla corrente nel mezzo della baia finché Opris non alza la vela. C'è una brezza leggera e presto siete lontani dalla costa cretese; il sole risplende gentilmente sul mare, così puoi distenderti e rilassarti a poppa. Un'ombra incrocia il tuo volto e come apri gli occhi vedi Opris che s'è seduto accanto a te.
«Come mai hai una barca, Opris?»
«Beh, è una specie di rifugio. Quando le lotte intestine a corte diventano troppo pesanti, posso venir qui e dimenticare tutto per un po'. I draghi di Diptis, i bronzi di Lactris: è tutto uguale. Va comunque molto meglio ora che Pasife non è più tra noi».
«La moglie di Minosse? Che tipo è?»
«Non sono capace di parlar male dei morti» inizia a dire Opris, facendo intendere di voler dire esattamente il contrario, «ma era ... beh, diciamo pure che s'era invaghita di un toro».
«Pensavo che fossero solo delle dicerie malevole».
«No, no, è la verità nuda e cruda. Ma se le meritava pienamente».
«Ah sì, e perché?»
«Era una vecchia ... ascia da battaglia. Ecco perché Minosse s'è scelto un'ascia come simbolo».
«Davvero?»
Opris ti guarda sconfortato: «Ma no, è un gioco di parole. Non importa. Comunque, lei era sempre alle mie spalle e così con Lactris e gli altri quando eravamo più giovani: "Su con la testa!", "Se non mangi il moussaka non avrai neanche un po' di baklava", "Fi-

niscila di fare l'altezzoso" se qualcuno contraddiceva Cremtone o Miktros. Queste cose succedevano. Fece diventare la corte davvero meschina. La gente dice che la corte è troppo esangue ora che governano Minosse e gli eunuchi, ma si sono dimenticati di quali cose succedessero un tempo».
«Capisco» dici, ma in realtà non hai capito nulla.
«Così, quando ci vedrai come siamo ora - Lactris una persona acida, effeminata, ubriacona; Miktros un adulatore pronto sempre a scrutare da che parte tira il vento; Cremtone un villano prepotente - beh, ricordati che per anni quella donna s'è prodigata per metterci l'uno contro l'altro. Non giudicarci troppo severamente».
Guardi Taisia con un'espressione assorta; poi ti alzi in piedi, ma scivoli e cadi fuori bordo.

Se Poseidone ti è SFAVOREVOLE vai al **145.**
Altrimenti vai al **465.**

88

Minosse non cade ai tuoi piedi per supplicarti, sorride invece con aria sardonica: «Io conosco la via per uscire da qui; tu invece no». Ride, poi freme di terrore: «Se mi uccidi non riuscirai mai ad uscire da questa prigione!»
Cosa fai, continui a combattere per uccidere Minosse (vai al **308**), oppure tratti con lui (vai al **48**)?

89

Cominci a correre lungo il corridoio senza prestar attenzione ai dipinti lungo le pareti, ma ecco che il pavimento davanti si apre in una larga crepa. Dietro a te la roccia comincia a staccarsi dal soffitto e a precipitare, tagliandoti l'unica via per tornare indietro. Non puoi più muoverti: e ora il labirinto comincia a scuotersi, il pavimento a crollare, facendoti precipitare in una caverna più sotto. Le rocce cadono sopra di te seppellendoti. Sei senza speranza, nemmeno Zeus può salvarti quaggiù.

90

Mentre continui a camminare noti un piccolo oggetto sul terreno: si tratta di un anello intagliato finemente, a forma di testa di toro. Nel centro c'è uno zaffiro che risplende d'una debole luce azzurra. Prendi l'anello (vai al **432**)? Oppure non ti fermi e continui a nord (al **46**), a est (al **68**), a sud (al **281**) o ad ovest (al **347**)?

91

Dopo un po' entra Opris. Dai suoi modi è chiaro che reca cattive notizie.
«Ebbene?» gli chiedi.

«Lactris è morto. E … sì, in gran parte è anche colpa nostra!»
Prendi 1 punto di INFAMIA. «Cosa dobbiamo fare?» gli chiedi ancora.
«Prima di tutto dobbiamo pensare a Psyche. Tu vai da Policrate. Vedi se puoi far qualcosa con lui. Non è in una buona situazione, la povera Psyche».
Cosa fai, vai da Policrate per persuaderlo (al **301**), oppure no (vai al **457**)?

92

La guardia crede che tu sia morto e si precipita fuori del tempio per raggiungere il suo capitano. Il divino alito di Zeus viene sulle tue labbra a ristorarti ed il re degli dei ti trasporta nella tua stanza (vai al **125**).

93

Avere il regno di Creta risolverebbe tutti i tuoi problemi; ma ti chiedi anche come mai Minosse ti fa un'offerta del genere. Alla fine però ti decidi a chiedergli: «Beh, dimmi di più a questo proposito».
«Secondo la tradizione dovrai combattere contro Cremtone alla mattina del giorno di festa. Durante quel mattino … insomma, può succedere di tutto».
«E se perdo?»
«Allora morirai. Ma non hai null'altro da fare che allenarti».
Allora un altro pensiero ti viene alla mente: «Perché dovremmo combattere?»
«Perché ora verrai a pranzo con me e lo insulterai finché sarà costretto a sfidarti a duello!»

Continua al **208**.

94

Ora che la polvere si è depositata riesci a distinguere alcuni dipinti sul muro. Con la mano tiri via la polvere e sotto le dita pian piano appare la figura di un arciere pronto a scoccare la freccia. Spazzi via ancora un po' di polvere ed ecco che appare la preda: un cervo bianco come la neve. Allora ti metti a pulire l'intera parete, ed è come se i tuoi stessi bruschi movimenti dipingessero una magnifica scena di caccia, piena di dettagli e di colori sottratti alla polvere. L'arciere è il dio Apollo e accanto a lui sua sorella, la dea Artemide, prepara un giavellotto. Il cervo è ritratto sul punto di fuggire, già avvertito dalla presenza dei cani che gli danzano attorno alle zampe. Improvvisamente una voce squarcia l'aria del labirinto. Ti giri e scorgi il re di Creta, Minosse in persona, accanto a te.
«Alteo, sciocco» ti dice, «credevi proprio che ti lasciassi scappare da Creta? Che ti lasciassi uccidere il Minotauro e andar via incolume? Certo che no!» Si mette a ridere, ma non è una risata calorosa e benevola. «No, no. Tu hai rovinato il mio palazzo, hai ucciso i miei animali e ora devi morire!»
Devi combattere contro Minosse che ha POTENZA 8 e PROTEZIONE 16: egli ha una spada (POTENZA 2, PROTEZIONE 0). Non puoi ritirarti.

Se riesci a FERIRLO GRAVEMENTE vai all'**88**.
Se invece sei tu a essere FERITO GRAVEMENTE vai al **369**.

95

«Ti saluto, Lembra» le rispondi cortesemente.
«Bene, ieri ti ho salvato la vita. Cosa posso fare per te ora?»
«Sono venuto a parlare con Arianna».
«Arianna è sotto la mia protezione. Minosse ha decretato che ella non debba parlare con alcun uomo. Però tu sei un amico delle Amazzoni, e questa amicizia ti aiuterà dove invece nessun'arma potrebbe giovare. Vieni con me». Detto questo l'Amazzone ti conduce oltre una tenda alla camera di Arianna.

Continua al **270.**

96

Zeus, signore degli dei, è raffigurato, sulle pareti di questo labirinto sempre più oscuro, mentre si trasforma in una cascata d'oro per poter far così visita a Danae, imprigionata e senza speranza di fuggire dalla torre di pietra. Da quest'unione di un dio con un essere mortale nasce Perseo, per forza e astuzia secondo solo a Eracle tra tutti gli eroi. Puoi andare a nord (al **411**), a sud (al **63**) o ad ovest (al **136**).

97

Cosa fai, uccidi Cremtone mentre giace a terra privo di sensi (vai al **363**) oppure lo lasci in vita (vai al **123**)?

98

Osservi la tua vicina: essa inizia ad alzarsi in piedi e tu prontamente la imiti.

Continua al **408.**

99

«Hai menzionato Eliduro . . » dice Arianna, chiaramente sorpresa. Allora le spieghi le circostanze del tuo incontro con Eliduro e di come lo salvasti dalla

morte. Quando hai finito il tuo racconto, Arianna si mette a sedere sul bordo della veranda, lasciando penzolare le gambe come una ragazzina che sguazzi con i piedi nell'acqua.
«Eliduro era il mio amante» ti spiega. «Quando mio padre lo seppe lo bandì, e più tardi venimmo a sapere che era stato ucciso. Grazie perciò per averlo salvato».
Fa una pausa e continua: «Hanno deciso di scaraventarti nel labirinto, lo sai. Non posso salvarti da tutto questo, però prendi».
Ti lancia qualcosa che scopri essere una matassa di lana sottile, attorcigliata attorno ad un rocchetto di bronzo: «Lo offrii anche a Teseo, ma non lo volle. Con questo potrai trovare l'uscita dal labirinto».
«Perché mi aiuti?» le chiedi.
«Voglio che tu esca sano e salvo da lì dentro».

Continua al **272.**

100

Ti svesti e ti getti sul letto, esausto. Ora non si sente alcun rumore, se non quello gentile dei grilli che friniscono nei prati e, di tanto in tanto, il grido di qualche uccello notturno. Scivoli placidamente fra le braccia di Morfeo.

Vai al **337.**

101

Nell'angolo della cella c'è una piccola finestra, che lascia entrare un po' di confortevole luce. Ti alzi in piedi barcollando, e ti avvicini alla finestra. È il tardo pomeriggio, e il sole ha già iniziato la sua discesa per scomparire dietro le colline d'occidente. Guardi giù, ma ti rendi conto che sei a una ventina di metri dal suolo, troppo per tentare di saltare. Lontano scorgi due uomini che stanno conducendo un mulo carico verso la città. Gridare aiuto non servirebbe a nulla: cosa potrebbero fare due contadini contro il re e le sue guardie? Sospiri, perché la tua condizione ti appare ormai sempre più disperata. Tutto quel che puoi fare è sederti ed aspettare. Le ore, intanto, scorrono via.

Continua al **64.**

102

Passano alcuni secondi e decidi di seguire Minosse a distanza. In quella poca luce puoi appena distinguerne la sagoma barcollante, evidentemente soffre per le ferite che gli hai inferto. Gira un angolo e, intanto che raggiungi il luogo in cui l'hai visto voltare, l'hai già perso di vista. Cosa fai, giri a sinistra (al **314**) o a destra (al **422**)?

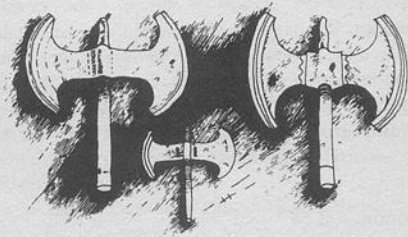
103

Sconvolto per l'improvviso tradimento di Taisia la guardi supplicando con gli occhi, ma nel suo duro volto non trovi alcuna espressione di pietà. La guardia ritorna con una lunga, nera asta che termina con un pericoloso, mortifero punteruolo. Puoi pregare il tuo dio protettore perché t'aiuti (vai al **268**), oppure stare ad aspettare quel che avverrà (vai al **75**).

104

Zeus guarisce le tue ferite, pur tuttavia devi continuare a combattere contro i tuoi avversari.

Se riesci a FERIRLI GRAVEMENTE vai al **243**.
Se ti arrendi o cerchi di ritirarti vai al **163.**

105

Improvvisamente senti un debole ronzio, di cui non riesci a capire quale sia la fonte, perciò continui a camminare sulla fanghiglia che qui insozza il terreno del labirinto. Dai un'occhiata al terreno per non scivolare, e quando alzi di nuovo lo sguardo davanti a te c'è una donna vestita di rosso. Ti stropicci gli occhi e nel frattempo la donna è svanita. Cosa fai: la chiami (vai al **258**), giri a destra (al **155**), a sinistra (al **53**), oppure pensi di avere avuto un'allucinazione (vai al **15**)?

106

Un uomo enorme con tre busti e tre teste assale Eracle, impugnando con ciascuna delle sei mani una spada o uno scudo; ha uno sguardo malvagio nei suoi sei occhi. Subito Eracle sopraffà questo mostro, dal nome di Gerione, e il suo mostruoso cane con due teste e dai denti lunghi e affilati come spade. Eracle ruba al mostro una mandria di buoi destinandoli al cugino Euristeo come segno del compimento della sua decima fatica. Ora puoi voltare a est (al **122**), a sud (al **436**) o a nord (al **402**).

107

Torni al tavolo e riempi un boccale di vino rosso cupo. Poi torni lentamente verso il più alto dei due.

Continua al **372.**

108

Ora il tuo FOGLIO DI VIAGGIO ha queste caratteristiche:

POTENZA	4	ONORE	20
PROTEZIONE	10	INFAMIA	7
RESISTENZA	30	INTELLIGENZA	0

Ascia: POTENZA 5, PROTEZIONE -3
Pettorale: POTENZA 0, PROTEZIONE 2

Era:	SFAVOREVOLE
Furie:	SFAVOREVOLI
Atena:	FAVOREVOLE
Gli altri dei:	NEUTRALI

Nota Bene: In quanto protetto da Apollo puoi ignorare ogni penalità di INFAMIA od ONORE che derivino dall'avere avuto una preveggenza. Tira ora un dado.

Se fai 6, vai al **446.**
Altrimenti vai al **226.**

109

Nel corridoio ti fermi ad ammirare una bellissima conchiglia poggiata su un piedistallo, con un sottile filo di rame che la attraversa da parte a parte. Mentre l'ammiri, dietro a te compare Minosse: «Lo sai com'è stata fatta questa, ragazzo?»
Scuoti il capo.
«Bene. Fammi raccontare una storia. Alcuni anni or sono Dedalo stava fuggendo da me. Si stabilì a Siracusa, dove non potevo trovarlo. Offrii una ricompensa a chiunque sapesse far passare un filo attraverso una di queste conchiglie. Da Siracusa egli escogitò il sistema di legare il filo ad un filo di seta e questo ad una formica, poi fece passare la formica attraverso la conchiglia» Minosse prende il filo da entrambi i lati e fa girare la conchiglia. «Questa conchiglia mi fu inviata . . .» improvvisamente Minosse tira il filo con violenza, mandando la conchiglia in frantumi «. . . seppi dov'era e lo catturai! Sai qual è la morale: non essere troppo intelligente. Ricordatelo, Alteo!»

Continua al **427.**

110

L'ambiente diventa sempre più buio, ma ti accorgi che a destra c'è un'apertura. Di fronte il passaggio sembra continuare diritto, ma riesci a distinguere a malapena le pareti. Vai a destra (al **479**) o continui diritto (al **360**)?

111

Qui c'è un muro di pietra su cui è inciso un ornamento a forma di fiore, che ti fa venire in mente le ghirlande che ornavano le fanciulle a Trezene, la tua

patria così lontana, il luogo della tua giovinezza... La scala più avanti si perde nel buio. Cosa fai, bandisci da te ogni timore e inizi a salire (al **219**) oppure torni sui tuoi passi (vai al **342**)?

112

Ora che è più calma lasci Psyche nella sua stanza, e torni alla sala del trono.
«Tutto a posto» dici a Noa. Opris ti prende in disparte: «Hai intenzione di far qualcosa per Diptis e Crabia?»
«Può esser utile?»
Opris alza le spalle:«Forse. Parlane con Policrate. Insomma, fai quello che credi».
Opris rivolge nuovamente la sua attenzione a Noa, ed è palese che la tua presenza è di troppo. Cosa fai, vai da Policrate a supplicare per Diptis e Crabia (al **61**) oppure torni nella tua stanza (al **277**)?

113

Giungi alla palestra sottoterra ma non c'è nessuno. Aspetti per un paio di minuti, ma non arriva nessuno. Allora ritorni nella tua stanza con il sospetto d'aver mancato un'occasione propizia.

Continua al **213.**

114

«In ritardo, come sempre» ti saluta Opris, e non c'è umorismo nel suo tono di voce.
«Che succede a Psyche?» chiedi.
«Lactris l'ha... lasciata» mormora Noa, che cerca ancora di confortare Psyche.
«Fa sempre questo genere di cose!» aggiunge Opris, che appare esasperato, e poi alza la voce: «Sai che Policrate ha arrestato Diptis e Crabia?»
«E perché?»
«Sembra che stessero complottando assieme ad alcuni cittadini per sollevare una rivolta questo pomeriggio. Non è proprio una gran mattinata!»
Ti siedi accanto a Psyche, ma non sai cosa dirle per confortarla.

Se Apollo o Afrodite è il tuo protettore vai al **29.** Altrimenti vai al **332.**

115

Mentre avanzi nelle profondità della nera terra ti rendi conto che devi accendere la tua torcia. Tuttavia la Fortuna non è dalla tua parte. Da qui in avanti ad ogni paragrafo dovrai cancellare una casella del LABIRINTO del FOGLIO DI VIAGGIO (ci sono in tutto quaranta caselle). Quando avrai completato il PERCORSO la tua torcia si spegnerà, e in caso di combattimento avrai una penalità di POTENZA -2 e PROTEZIONE -2 perché non puoi combattere molto bene al buio. Un po' di luce filtra dall'alto, attraverso minuscole fessure il cui scopo è quello di far circolare l'aria, cosicché le vittime del Minotauro abbiano una morte lenta ma inesorabile.

Ora continua al **406.**

116

Corri a perdifiato verso il porto, ansioso di lasciare questo paese inospitale. Per un istante i tuoi pensieri vanno alla tua casa a Trezene, ma quando arrivi al porto la mente si concentra su un unico obbiettivo: fuggire. Vaghi lungo la banchina e noti una barca in-

custodita. Sciogli la cima e salti a bordo, alzi velocemente la vela e fai rotta verso il largo. Forse nessuno ha notato questo furto, ma subito dopo senti un grido dalla riva.
«Aspetta!» È Arianna, che corre verso la banchina a piedi scalzi, lungo il molo polveroso; e con un grazioso balzo salta nella barca poco prima che si allontani definitivamente dal molo. E mentre il vento vi porta lontano vi unite in un lungo, appassionato abbraccio.

Continua al **473.**

117

La camera di Diptis è buia e austera: c'è solo un pagliericcio sul pavimento e non c'è nemmeno una sedia. Invece, profondo alcuni metri sotto il livello del pavimento, c'è un ampio pozzo pieno d'acqua e una sorta d'isolotto con alcune piante. Intorno all'isolotto si muovono due piccoli draghi, grandi ciascuno come un cane. Dietro a te Diptis inizia a parlarti: «Dedalo mi portò due uova mostruose dal barbaro Est. I buffoni di corte mi dileggiano perché non ho figli, ma lasciami dire, caro Alteo, che preferisco i miei dragoni. Li ho allevati e nutriti: essi non nutrono gratitudine per me come io non ne aspetto nessuna da loro. Sicché, diversamente da quel che tocca ad un padre, non potrò mai ricevere delusioni».
Sei sgomento di fronte a questo discorso che svaluta così la famiglia, che invece gli dei stimano moltissimo. Te ne vai disgustato (al **526**)? Oppure resti lì ad ascoltare Diptis (vai al **19**)?

118

Il cerchio si flette come le fauci di qualche mostro marino mentre i danzatori alzano le gambe sempre più in alto, sinché basterebbe un niente per toccare i danzatori dell'altra parte. La musica ha ritmo sempre più incalzante.

Continua al **320.**

119

Ti strappi un lembo della tunica e avvolgi con cura il braccio. La complessità di questo pezzo è davvero sorprendente e ti meravigli di come ci siano artigiani capaci di creare opere di tale difficoltà e bellezza. Persino lo stesso Dedalo non sarebbe riuscito a creare una cosa del genere. Cosa fai ora, vai a nord (al **68**), a est (al **276**), a ovest (al **281**) oppure a sud (al **319**)?

120

Se hai una freccia vai al **533.**

Altrimenti prendi 2 punti di INFAMIA e vai al **337.**

121

In preda alla disperazione ti ricordi del tuo dio protettore e gli rivolgi le tue suppliche, nella speranza che possa aiutarti in questa terra straniera. Tuttavia sembra che, come ti disse Ermes, qui prevalgano davvero forze più arcane ed oscure. La tua situazione non cambia: la notte cala lentamente e presto cadi in preda ad un sonno profondo, stanco come sei per tutto ciò che ti è accaduto.

Continua al **364.**

122

Qui sulle pareti del labirinto è dipinta la scena in cui Eracle sopporta con le possenti braccia, doloranti per lo sforzo, il peso della terra, mentre Atlante, il grande Titano, è nel giardino delle Esperidi per prendere le mele d'oro. Presto, però, il gigante dallo spirito ottuso, il figlio della terra, si riprende il peso del mondo ed Eracle è di nuovo sulla sua strada pronto per compiere la sua ultima fatica. Puoi ora andare ad ovest (al **106**), a nord (al **273**), a est (al **225**) o a sud (al **179**).

123

Esci barcollando dal quadrato e cadi fra le braccia di Opris e Noa. Ma, con tuo sommo terrore, scorgi due giovinetti vestiti come Catamiti salire sul quadrato e far scempio della testa di Cremtone, battendola con dei martelletti di piombo fino a farne schizzar fuori il cervello.

Continua al **485.**

124

Colpisci l'uomo con un pugno allo stomaco e lo senti grugnire dal dolore. Allo stesso tempo riesci a toglier-

gli di mano il coltello. Poi fuggi verso la porta ma t'imbatti in altri due uomini. Entrambi hanno POTENZA 7 e PROTEZIONE 12 e sono armati di spadino (POTENZA 2). Il coltello che impugni non aggiunge nessun punto ai tuoi valori di combattimento.

Se riesci ad uccidere entrambi gli avversari vai al **358.**

Se invece sei sconfitto vai al **58.**

Se ti ritiri vai al **204.**

Se ti arrendi vai al **444.**

125

Ti distendi sul paglericcio e guardi fisso il soffitto; l'unico rumore che si ode è il continuo, lamentoso gridare degli uccelli marini. Improvvisamente ti senti sudare in tutto il corpo ed hai la fuggevole impressione d'affogare nella tua stessa traspirazione. Ti agiti nel tentativo di far andar via il sudore prima che ti corroda le carni, boccheggi per respirare un po' d'aria e invece aspiri sudore: soffochi e ti dimeni in un bagno di verde pulviscolo acquoso. Cerchi di ghermire l'aria ma il tuo pugno afferra qualcosa di solido, qualcosa di vivo: è il Minotauro!

Urli e ti svegli, tremante come una foglia. Ora è quasi sera e il palazzo è nuovamente animato.

Continua al **403.**

126

Forse Gerione, anche se morto da tempo, ti incute terrore? Prendi 1 punto di INFAMIA e torna al **106**.

127

Appena sei vicino gli butti addosso il vino: «Alteo non è schiavo di nessuno!» gridi. Un inizio d'applauso viene bloccato dal gesto dell'uomo di sguainare la spada; ti accorgi di non avere armi e cominci ad arretrare. Cosa fai, ti scusi per il gesto (vai al **190**) oppure cerchi di combattere senza armi (vai al **242**)?

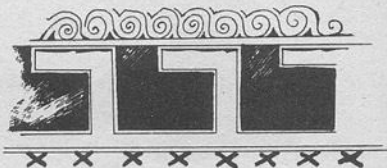
128

Se stai portando con te il braccio di una statua vai al **396.**

Altrimenti vai al **352.**

129

«Arriva qualcuno» dici ad Opris. Lactris ti lancia un'occhiata perché hai interrotto il suo discorso.

«L'amore più bello è quello fra i giovani» ricomincia, ma Opris è più svelto: «Presto, nascondiamo la roba» Boccali e brocche spariscono dietro il letto. Opris assume un atteggiamento di preghiera e così fai anche tu dopo un istante. Pangrione, il Gran Sacerdote, irrompe nella camera assieme a molte guardie. C'è un silenzio di rabbia e imbarazzo, poi il sacerdote dice

«Perché non siete andati alla danza?»

Opris solleva lo sguardo: «Perché ci siamo raccolti in preghiera verso la dea qui, in meditazione. Desideri unirti a noi?»

Pangrione annusa l'aria con sospetto: «Mi scuso per aver interrotto i vostri riti devoti». Detto questo se ne va.

«Grazie» sussurra Opris.

«Ho bisogno di bere» sbotta Lactris.

«Meglio di no. Quello è capace di tornare».

«Ma voglio bere».

«No, Lactris!»

«Va bene» dice Lactris; balza in piedi e va verso la porta: «Ma quando sarò eforo questo vi spiacerà». E se ne va.

«Mi spiace» dice Opris, «ma è un bravo ragazzo, davvero».

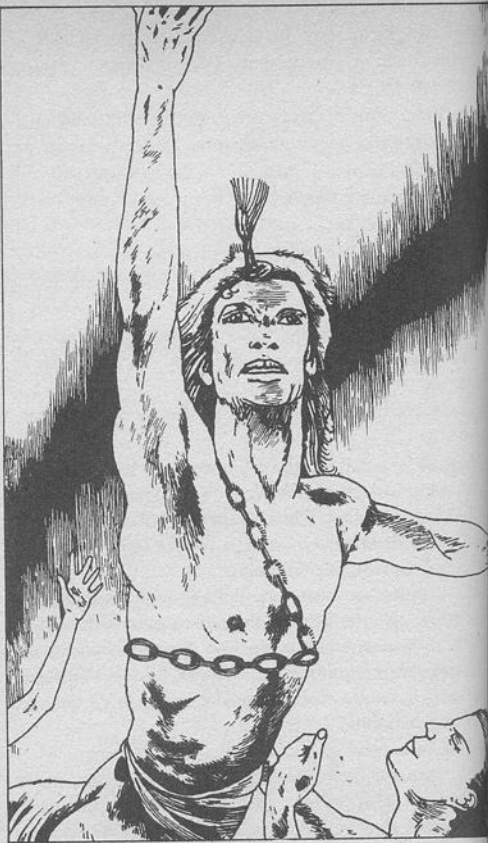
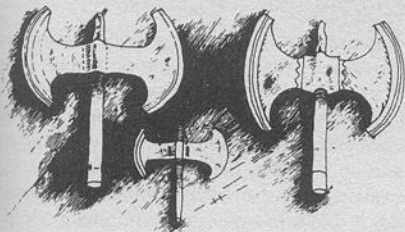
Annuisci. Psyche è caduta in preda al sonno. «Cos'è questa storia degli efori?»

«Oh» Opris solleva distrattamente la mano, «nulla. Non vuol dire nulla».

«Cos'è, dimmelo, per favore!»

Opris sospira: «In occasione della festa ci sono sempre due efori, uno dei quali è una sacerdotessa, l'altro uno di noi. Sono loro che preparano il tempio. Niente di esaltante, ma comunque dà prestigio. Lactris s'è preparato per diventare eforo da anni e anni, sin da quando eravamo bambini».

«Ed ha ottenuto l'incarico?»

«Sarà annunciato domani. È un compito noioso, ma è una buona occasione per parlare con Noa. È una delle sacerdotesse, ed è molto bella. Credo di avertene già parlato».

«Sì, molte volte». Detto questo ritorni nella tua stanza. Togli 10 punti di RESISTENZA e continua al **100**.

130

Il ritmo della musica rallenta, e tutti gli schiavi lasciano la platea e si radunano da un lato, eccezion fatta per le donne. Queste iniziano una nuova danza, tutte assieme, e i musici danno vita a una nuova, lamentosa melodia.

«Non l'hai mai vista?» ti chiede Taisia, che s'è nel frattempo avvicinata a te. Scuoti il capo, tutto preso dalla danza. «Si chiama mihaniko; è una danza dei pescatori di Calymnos, quelli che si tuffano nelle profondità del mare. Le donne sono pescatrici di perle: esse prendono una boccata d'aria e d'olio e si tuffano nell'acqua, nuotando intorno ed espirando di tanto in tanto per poter restare sotto il più possibile. Ora, per questa festa, esse danzano un rito di ringraziamento a Demetra. Ah, guarda!»

Un altro danzatore, questa volta un uomo, è sceso sulla platea ed ha iniziato a danzare facendo gli stessi passi delle donne, ma in modo goffo, sbagliando il passo ogni tanto. Dai un'occhiata interrogativa a Taisia.

«Nella vicenda rappresenta un vecchio pescatore, colpito da Apollo, che tuttavia insiste ad unirsi alla danza e al ringraziamento. È una parte molto difficile da danzare, in realtà».
Guardi nuovamente la scena: il danzatore sembra davvero paralizzato, però i suoi "errori" hanno qualcosa di ispirato. Sembra sempre sul punto di cadere, ma con un movimento complesso della gamba e del piede e con un abile balzo riesce a rimettersi sempre in sesto, creando così dei passi di singolare bellezza. Alla fine crolla a terra, poi sembra esplodere in aria con un balzo e di nuovo volteggia con rinnovato vigore. I tamburi iniziano un trascinante crescendo e i flauti smettono il tono lamentoso per uno più gioioso. Il danzatore compie alcuni volteggi e cade sui piedi, di fronte al tavolo: i cortigiani, che hanno assistito in silenzio all'esibizione, esplodono ora in un applauso, colpendosi le cosce e battendo i piedi. «E alla fine» aggiunge Taisia, «il dio arciere lo cura». Taisia ha le lacrime agli occhi.

Continua al **251.**

131

Il terremoto ti ha completamente frastornato. Non riesci a vedere più in là di un palmo a causa della densa polvere che turbina nell'aria. I muri sono crollati in più punti e in altri il pietrame ostruisce il passaggio. Ora non puoi più osservare e decifrare i dipinti sui muri.

Continua al **417.**

132

Puoi andare a nord (al **77**) oppure ad ovest (al **504**).

133

«Lo sapevi che parli nel sonno?» ti chiede Taisia.
«No. Cosa ho detto?»
Taisia si massaggia il volto con dei balsami, dando un'occhiata furtiva alla sua immagine riflessa in uno specchio con un sostegno disegnato in modo da sembrare due fanciulle, ciascuna grande quanto una mano; poi, dopo una piccola pausa, ti risponde: «Oh, niente d'interessante. Bene. Sono pronta. Andiamo a far colazione?»

Continua al **311.**

134

Vai al **341.**

135

Aspetti per parecchi minuti, poi senti dei passi che vengono dalle scale dietro a te. Cosa fai, apri la porta (al **156**) oppure torni nella tua stanza (al **76**)?

136

Qui è raffigurato il Titano Prometeo, orgoglioso e provocatorio nei confronti di Zeus, nel tentativo di giocargli un tiro, come fa un servo infedele quando raggira il suo padrone. Prometeo uccide un toro e avviluppa le sue parti migliori nella pelle, che poi nasconde nello stomaco. Copre le ossa col grasso e poi chiede a Zeus di scegliere la porzione che desidera e di prendersela per sé. Ora puoi andare ad ovest (al **501**), a sud (al **517**), a est (al **96**) o a nord (al **288**).

137

Dopo alcuni minuti Policrate ritorna. Ti chiede di andare a fare un po' di pugilato, e tu acconsenti. Entrambi vi avvolgete le mani e le nocche con una fascia di cuoio, vi spogliate fino alla cintola e iniziate a combattere. Ti appare subito chiaro che non si tratta di uno scontro rilassante: Policrate è estremamente agile per la sua età e colpisce duramente. Quando uno dei suoi pugni ti raggiunge ti fai più accorto.
«Allora, ragazzo? Stai dormendo? Combatti!» ti grida Policrate.
Allora inizi a rispondere ai colpi, ma solo quando Policrate è un po' stanco cominci ad avere la meglio. Dopo molte ore siete entrambi esausti. Policrate solleva una mano: «Bene, basta ora!» Ti togli la fasciatura, ti spogli e fai un bagno.
«Eri davvero bravo, quando hai cominciato a combattere sul serio» commenta Policrate, «Ce la farai».
«Come? Ce la farò a fare cosa?»
«Spero che questo allenamento ti sia stato utile».
«Sì, grazie ... ma utile a che? Non capisco ancora ...»
Suona un gong. «Capirai, capirai. Ora è il momento di mangiare qualcosa». Detto questo Policrate esce. Ti vesti e vai a mangiare. Aggiungi 10 punti di RESISTENZA e continua al **109.**

138

Improvvisamente noti che uno dei danzatori di fronte a te ha una lama che sbuca dal sandalo. La impugna e si precipita contro di te, ma tu ti getti a sinistra, trascinando con te il cerchio dei danzatori. Il colpo di pugnale ferisce Andra al collo e la ragazza cade a terra sanguinante. L'assalitore fugge via facendosi largo

tra la folla attonita: lo insegui ma è già svanito nel dedalo dei corridoi del palazzo. Torni alla sala delle danze e qui trovi Andra già morta, apparentemente a causa di un veleno. Allora torni mesto nella tua stanza. Prendi 2 punti di INFAMIA e continua al **171.**

139

L'oste afferra da dietro il bancone un bastone, e cerca di difendersi. Ha POTENZA 7 e PROTEZIONE 12 (inoltre il bastone ha POTENZA 2).

Se riesci ad ucciderlo, vai al **327.**
Se sei sconfitto vai al **205.**
Se ti ritiri vai al **40.**
Non puoi comunque arrenderti.

140

Chiudi gli occhi e ti appare l'immagine di Esculapio, il dio guaritore. Senti il sangue che sgorga dalla ferita fluire fuori del tuo corpo, ma sai che con esso esce anche il veleno che ti attanaglia le membra. Riapri gli occhi e ti trovi nella tua stanza: la cicatrice sullo stomaco è guarita. Perdi 5 punti di RESISTENZA e continua al **171.**

141

Ti precipiti in cerca di Arianna ma non la trovi nella sua stanza. Inizi a correre freneticamente qua e là per il palazzo, ma lei sembra svanita. Quando hai abbandonato ogni speranza di trovarla, ecco che arriva camminando per il corridoio. «Alteo, sapevo che saresti sopravvissuto alla terribile prova del labirinto» ti dice, sinceramente felice di vederti. Ma poi la sua espressione si fa improvvisamente preoccupata: «Dobbiamo lasciare Creta immediatamente. Ci sono voci di un sollevamento generale nel resto dell'isola. L'incidente di questa mattina non è stato che l'inizio. Dobbiamo affrettarci». Ti afferra per una mano e ti trascina con sé, nonostante le tue proteste, fuori del palazzo (al **199**).

142

La schiava ti conduce alla stanza di Arianna, poi ritorna alle sue occupazioni.

Continua al **469.**

143

L'ultimo colpo di Minosse ti colpisce in profondità la gamba e, come egli ritira l'ascia, un copioso fiotto di sangue esce dalla ferita. La mente ti si confonde, si annebbia, tutto diventa buio e sei colpito da un'immagine blu iridescente. Poi uno strano ronzio ti riempie le orecchie e ti senti come cadere su un cuscino d'aria. Riapri gli occhi e vedi la terribile faccia di Minosse, che ti osserva beffardo. «Allora sei vivo!» esclama, e ancora una volta rotea la sua ascia per colpirti ma, misteriosamente, sbaglia il colpo. Sei nuovamente in piedi, completamente SANO. Ora devi portare a termine il combattimento.

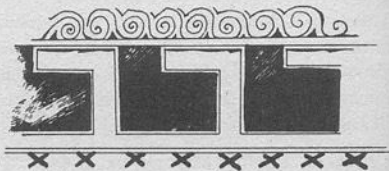
Se riesci ad uccidere Minosse, vai al **443.**

144

Qui il muro è ornato, come ornate sono le pietre del basamento che segue il contorto viluppo delle gallerie. L'ornamento sembra rappresentare in sequenza i giochi sulla spiaggia. Una donna d'alto lignaggio getta indietro i suoi capelli neri come la notte, mentre le ancelle fan cadere la palla che rimbalza qua e là sul mare spumante di bianco. Ti pare proprio di sentire il rumore della risacca. Forse è solo l'immaginazione, infiammata al pensiero del combattimento che dovrai portare a termine. Ora puoi andare a nord (al **522**) o a sud (al **328**).

145

Cadi in acqua annaspando per lo spavento. L'impatto ti toglie il fiato e ingoi molta acqua. Mentre stai affogando ti senti come trascinato in basso nel crepuscolare regno di Poseidone, dove le ombre dei marinai annegati si mescolano alla corte del dio marino e l'unica musica che si può udire è il riso agghiacciante delle sirene e lo zufolio dei dipnoi. Il dio dei mari non perdona mai.

146

Lembra arretra di fronte ai tuoi colpi mentre tu ti spingi avanti per incalzarla; ma ecco che dietro a te un grido ti ferma: «Alteo, se la colpisci chiamerò trenta guardie qui dentro!» minaccia la voce stridula. Ti volti e vedi Arianna, la figlia del re Minosse, alta, vestita d'abiti ampi, con i lunghi capelli biondi sciolti sulle spalle e lo sguardo aggressivo e minaccioso. Prendi 3 punti di ONORE. Cosa fai ora, torni nella tua stanza (al **403**) oppure colpisci Lembra (vai all'**83**)?

147

Istintivamente spezzi il calice sul tavolo, procurandoti così un'arma improvvisata. Minacci l'ubriaco turbinando il calice rotto, ma prima che si scateni la lotta interviene Minosse, ruggendo dall'altro lato della tavolata: «Basta! Siete entrambi di stirpe regale: i principi non s'azzuffano nelle sale delle feste. Se dovete proprio combattere fatelo in un campo di battaglia o nel quadrato del pugilato!»
Entrambi i bravacci se ne vanno alla chetichella. Minosse si rivolge a te: «Quello era mio figlio Cremtone, anche se non sembra. Ora siediti e partecipa nuovamente alla nostra festa». Ti siedi vicino a Taisia, la quale ti dice che l'altro dei due era Miktros, l'impopolare amico di Cremtone.

Continua al **160.**

148

«No, Minosse, non è tua figlia che voglio. E sono maledettamente stufo di questa tua isola. Dunque dimmi qual è la via per uscire da questo inferno e me ne an-

drò per sempre. Oggi è cessato ogni tributo da parte della gioventù di Atene».
Minosse sembra sorpreso per questa tua uscita, ma non dice nulla. Lentamente scivola via nel buio. Lo segui tenendoti un paio di metri più indietro. Per una volta o due Minosse si ferma ad un incrocio e pensa, come incapace di ricordarsi la giusta direzione. Subito, comunque, riprende il cammino, proprio come un cane da caccia che cerca di ritrovare la traccia e poi balza verso un'altra direzione. Dopo un po' cominci a sospettare che Minosse si sia perso, perché sei sicuro di essere già passato per di là. Sfidi Minosse ad ammettere d'essersi perduto (vai al **182**)? Oppure stai calmo e continui a seguirlo (al **65**)?

149

Passi accanto ad un mosaico che ritrae una flotta cretese che salpa per saccheggiare le coste dell'Attica e razziare Atene, come i leoni che si gettano sui neonati agnellini, ignari del pastore che sta in attesa. Ai piedi del mosaico qualcosa attira la tua attenzione: sembra un braccialetto con dentro una ciocca di capelli. Prendi in mano il braccialetto (vai al **176**), oppure lo lasci lì dov'è e vai verso sud (al **448**)?

150

La madre di Taisia vive in un'umile capanna, molto simile a quella in cui tua madre Etra passa, nella lontana Trezene, i suoi ultimi anni di vita. Taisia ti invita ad entrare, ma tu resti sulla soglia a fissare gli occhi in quel buio mentre la fanciulla chiama sua madre. Da una stanza interna esce una vecchia, riconosce Taisia e l'abbraccia.

Iniziano a parlare, rapidamente, in un dialetto cretese che non puoi capire. Taisia interrompe il discorso e indica te.
«Mia madre» ti sussurra e ritorna a parlarle. Il confuso cicalio in basso cretese diventa sempre più animato, mentre la vecchia comincia ad agitarsi e a gesticolare nei tuoi confronti, e Taisia cerca di calmarla.
Tu resti lì, imbarazzatissimo.

Continua al **72.**

151

Se hai una piccola spilla d'argento a forma di toro appuntata alla spalla vai al **265.**

Altrimenti vai al **113.**

152

Mentre chiudi la porta della tua stanza Arianna passa lungo il corridoio, accompagnata da due ancelle. Ti fa l'occhiolino, ma ha soltanto il tempo di dire «Eracle» prima di svanire. Perplesso t'incammini nell'altra direzione. Incontri Diptis che spunta da una porta secondaria, ma non parla. Allora decidi che è meglio non disturbarlo, perché sembra completamente assorto nei suoi pensieri. Dopo aver esplorato per un po' di tempo, ti stanchi e torni nella tua stanza. Ti getti sul letto e pensi a quello strano vecchio.

Continua al **213.**

153

La guardia grugnisce e passa oltre.

Continua al **79.**

154

Passi accanto al pozzo infuocato sudando copiosamente. A metà via esiti, ti fermi, il terrore ha preso possesso del tuo cuore e a fatica riesci a non cadere nel fuoco. Alla fine arrivi dall'altra parte, sussurrando con le labbra arse una preghiera di ringraziamento al tuo protettore. Ora puoi andare a nord (al **300**) oppure ad ovest (al **504**).

155

Ti rendi subito conto che la donna se n'è andata ma continui a correre, barcollando fra le rocce cadute e ruzzolando quasi ad ogni passo. Giri un angolo e t'imbatti in una persona. Ti ci vuole qualche istante per capire che si tratta di una donna, anche se è vestita di blu e non svanisce quando ti stropicci gli occhi.

Continua al **356.**

156

Afferri la maniglia ed apri la porta. Senti uno scatto metallico e due frecce sbucano rapidissime dalle ampie

bocche delle rane. Una frazione di secondo più tardi avverti una fitta lancinante alle tempie, dove sono penetrati i dardi. Tutto si fa buio e cadi a terra; sei morto, a meno che tu non possa invocare Zeus affinché ti salvi (in questo caso vai al **213**).

157

Piombi sulla guardia, impreparata a questo tuo attacco. Hai la possibilità di compiere due assalti senza che possa difendersi.

Vai al **214**.

158

La sala del trono è completamente trasformata da quando l'hai lasciata. La lunga tavolata è stata tolta e messa da parte, lasciando così spazio libero ai danzatori. Nelle due logge stanno i musici, che suonano flauti acuti o grandi lire dal collo di legno, o che battono enormi tamburi con un ritmo ipnotizzante. La musica è strana e cominci a sentire la lontananza di Trezene, il tuo luogo di nascita. I danzatori sembrano migliaia, tutti schiavi poco vestiti che saltano, volteggiano, compiono acrobazie impossibili, mulinano lunghi nastri di seta, roteano le teste, scuotono i capelli. I cortigiani stanno seduti ad una lunga tavolata, battendo i piedi e le mani a ritmo, sorridendo e di tanto in tanto schiamazzando di gioia, specie quando i danzatori compiono un numero particolarmente difficile. Sali su e ti unisci a loro. Il battito del tuo cuore comincia a prendere il ritmo dei tamburi, e presto batti i piedi come tutti gli altri: sono così diversi dai compassati danzatori del tempio di Passe, il Sacerdote.

Continua al **130**.

159

Prendi la bevanda che non hai pagato e la getti in faccia all'oste. Quello barcolla, e tu gli afferri i capelli e gli sbatti la testa sul bancone. Sanguinante l'oste cade a terra, esanime. Ti guardi intorno, e vai al **327.**

160

Ora che Cremtone e Miktros se ne sono andati, Minosse ritorna al tavolo. «Oh, ecco chi ho dimenticato» ti dice, come se nulla fosse accaduto: «Diptis, Diptis il cinico». Indica un vecchio, avvolto in un mantello logoro, che punta i suoi occhi scrutatori proprio su di te. «Lo tengo qui perché ... perché mi diverte» continua Minosse. «Non puoi controllare tuo figlio, Minosse» gracchia Diptis, «perciò non pensare di trattarmi con quest'aria di superiorità». C'è ancora un silenzio agghiacciante, rotto da una gran risata di Minosse: «Come vedi, Alteo, costui mi diverte. Ora divertimi *tu*. Cosa fai qui?»

Se hai con te le lettere e vuoi darle a Minosse vai al **339.**

Se invece vuoi spiegare i motivi della tua presenza vai al **253.**

Se desideri menzionare Eliduro vai al **431.**

Se preferisci dire di aver perso le lettere vai al **59.**

161

In un bagliore accecante di gloria ti appare il dio Apollo.

«Chi può sapere il male che si cela nei cuori degli uomini e, di conseguenza, delle donne? Lo può solo il dio Apollo!» egli grida.

«Mio signore!» esclami, balbettando. Taisia si acquatta al tuo fianco.
«Nessuna lingua è sconosciuta ad Apollo» continua inesorabile, «il dio della verità scopre ogni cosa. Questa donna tramava di tradirti questa notte nel sonno. Prendi la tua giusta ricompensa, traditrice!»
Davanti ai tuoi occhi Taisia cade a terra ululando. Peli le spuntano dappertutto sulla pelle bianca come il giglio, e si rattrappisce e si trasforma sino a rivelare l'aspetto di un digrignante sciacallo. L'animale guaisce e fugge lontano.
«Torna a corte» comanda il dio, «e non smarrirti più. Puoi anche farcela». Tutto tremante torni indietro al palazzo, al **109.**

162

Ti pieghi a raccogliere la lira ma improvvisamente senti un terribile frastuono, violento e rimbombante: le pareti sembrano virare e senti il rumore di pietre che cadono. È il Minotauro! Fuggi via, lasciando perdere la lira. Prendi 1 punto di INFAMIA per essere scappato e vai rapidamente a nord (al **470**), oppure a sud (al **136**), oppure a est (al **411**), o, infine, a ovest (al **186**).

163

Una guardia ti afferra e ti conduce da Minosse, che ha assistito al tuo debole tentativo di combattere contro i suoi uomini. Ti guarda da capo a piedi con un'espressione di disprezzo e poi ti chiama.

Vai al **284.**

164

Ti precipiti contro Policrate e lo scaraventi a terra con un pugno. Per un istante le guardie sono troppo sorprese per reagire, e sei già lontano una ventina di metri quando senti il sibilo di una freccia passarti accanto. Essa si conficca nel duro terreno di fronte a te e freme come una canna nella brezza estiva. Ti volti per dare uno sguardo ai tuoi inseguitori ma così facendo ruzzoli a terra. Ora non hai più possibilità di fuggire, e aspetti solo il colpo che ti farà uscire per sempre da questo mondo mortale. Ma nessun colpo arriva, solo il debole ansimare delle guardie che ti raggiungono e ti trascinano per i piedi, portandoti così fin da Minosse (al **284**).

165

L'affresco ritrae Prometeo che viene liberato dal mondo sotterraneo ma soltanto per essere nuovamente incatenato, come un pazzo che non possa mai essere messo in libertà e che tuttavia non possa nemmeno essere ucciso, perché il suo è un respiro divino. Prometeo è ogni giorno tormentato da un'enorme aquila che con i suoi mortiferi artigli gli strappa il fegato, brano a brano, mentre il sangue gocciola fitto sul terreno. Il grido d'agonia del dio è potente come il tuono: però Prometeo non muore, il suo fegato ricresce

ogni giorno per continuare questo infinito tormento. Ora puoi andare a nord (al **279**) o ad ovest (al **331**).

166

La guardia è presa alla sprovvista e riesci ad infliggerle una ferita. Egli ha POTENZA 5 e PROTEZIONE 12 e impugna una spada di POTENZA 2. Non c'è possibilità di ritirarsi né di arrendersi.

Se riesci a FERIRLO GRAVEMENTE (è già ferito) vai al **350.**

Se muori o sei salvato da Zeus vai al **92.**

167

«Fermatevi!» urla Policrate, che è comparso con due guardie. «Non so cosa stia accadendo qui, né lo voglio sapere. Non ho mai visto una cosa simile. Alteo, vai nella tua stanza. E se voi due delinquenti lo seguite avrete da pentirvene!»
«Sono figlio di Minosse!» si lamenta Cremtone. «Non hai diritto di dirmi cose del genere . . »
«Ah no? Allora devo andare da tuo padre a sentire che cosa dice di tutto questo?» Cremtone sta zitto. Poi Policrate ti dice nuovamente: «Alteo, ti ho detto d'andare».

Vai al **240.**

168

Certo che questo rocchetto terrà lontano da te ogni male, e forse arresterà la mano dell'impietoso Minotauro, ti prepari ad entrare nel labirinto per poter così salvare l'onore e la vita del popolo ateniese. Prendi 1 punto di ONORE e continua al **501.**

169

Il labirinto qui è molto più buio di quanto non fosse più indietro ed ogni passo sembra portare in una oscurità sempre più cupa. Infatti cominci a fidarti più del tatto che della vista, finché davvero non puoi far altro che andare avanti a tentoni nell'ansia di evitare le pareti. Dopo un po' sbatti su una roccia proprio in mezzo al passaggio, ma prima che tu possa girarle attorno la terra comincia a tremare nuovamente e uno squarcio enorme lacera il soffitto sopra di te. La luce irrompe nel labirinto e puoi così vedere che non sei giunto ad un punto cieco ma ad un bivio. La terra continua a tremare e il terreno inizia a sbriciolarsi. Ti rendi conto che devi fuggire se vuoi evitare di essere schiacciato dalle macerie.
Scappi a sinistra (al **131**) o a destra (al **537**)?

170

Noti un gomitolo di lana su un tavolo vicino. Senza farti vedere lo fai scivolare nella tunica. Taisia e sua madre stanno ancora discutendo animatamente.

Continua al **72.**

171

Scende la notte e l'ultimo bagliore del tramonto svanisce all'orizzonte. Ti attardi ancora un istante alla finestra e mediti sulle tue possibilità.
Puoi andare a dormire adesso, in modo da essere fresco e pronto il mattino seguente (vai al **213**), oppure puoi dare un'occhiata al palazzo (al **400**).

172

Il palazzo sembra stranamente calmo e t'imbatti solo in alcune facce a te familiari. Poi dietro a te una voce amichevole ti richiama: «Alteo, vecchio mio, non pensavo che ti avrei rivisto!»
«Opris! Sono felice di vederti. Dove sono tutti gli altri?»
«Non lo so. Ero giù al porto, nella mia barca, e c'è stato un terremoto. Sono tornato indietro ma non ho incontrato nessuno, eccetto Arianna, che stava andando nella direzione opposta alla mia».
Lo guardi perplesso, ma Opris ti spiega: «Stava andando via. Dice di non poterne più. Minosse e Policrate sono spariti e non riesco a trovare Noa da nessuna parte». A queste parole la sua voce prende un'inflessione ansiosa.

Vai al **22**.

173

Cessi di combattere e lasci cadere le mani sui fianchi in segno di sottomissione. La donna però rifiuta di accettare la tua resa: devi continuare a combattere.

Se riesci a vincere vai al **202**.

174

Nel tempio ardono bracieri di ferro battuto, lavorati con abilità e bravura, bruciando il forte ed odoroso incenso. Un tamburo emette un ritmo lento, che intontisce. Sull'altare stanno un'anfora colma d'acqua, una coppa colma di grano, come nelle normali cerimonie in onore di Demetra, ma anche un airone dal capo mozzato. È chiaro che questo è il modo in cui i Cretesi adorano la Madre Terra: una contorta, oscena parodia della celebrazione della vita, della nascita e della fertilità.
Pangrione, il Gran Sacerdote, officia il rito. A tutte le porte ci sono delle guardie e il resto della corte è raggruppato in semicerchio attorno all'altare. I sette giovani e le sette fanciulle stanno un po' discosti, sorvegliati strettamente dalle guardie. Ti guardano con un'espressione di rimprovero e tu ammicchi a loro con una falsa confidenza che non puoi provare.
«Oh, Demetra» intona Pangrione, «siamo qui riuniti per celebrare la tua festa. Ora due robusti giovani dovranno combattere in tuo onore. Che i contendenti vengano avanti!»
Opris ti prende la tunica e ti dà un colpetto ben augurante sulla spalla. Arianna, dall'altro lato del tempio, ti manda un bacio e tu la guardi sorpreso. Cremtone s'è anch'egli spogliato fino alla cintola e cammina a grandi passi su e giù per il quadrato dandosi delle pacche sulla pancia con l'aria di un combattente nato.
Sali sul quadrato (al **355**).

175

Mentre rimugini i tuoi pensieri ti appare il dio Ares: «Alteo, vecchio mio, sono fiero di te. Era la cosa giusta da fare. L'avrei colpito io stesso. Mi stavo preoccupando per te».
«Ares, mio signore, questo pomeriggio dovrò combattere contro Cremtone. Mi sarai d'aiuto?»
«Ah, purtroppo non posso. Davvero. Ma non dimenticare, siamo tutti con te». Con un fulmine il dio svanisce. Prendi 3 punti di ONORE e continua al **35**.

176

Ti abbassi per raccoglierla ma, tutt'a un tratto, senti quel tremendo rumore che tanto temevi, il muggito del Minotauro. Ti giri ma il mostro è già su di te, le corna quasi infuocate, gli occhi rossi di odio, occhi che mai hanno conosciuto la paura. La metà umana del mostro è gonfia di potenti muscoli e tendini enormi, braccia che potrebbero fendere la viva roccia, spezzare le ossa come canne al vento invernale. La testa taurina, enorme sopra quelle spalle umane, quasi t'ipnotizza e non riesci a muoverti.
Il Minotauro ha POTENZA (*) 15 e PROTEZIONE 22. A causa della tua esitazione il mostro colpisce per primo.

Se riesci a FERIRLO GRAVEMENTE vai al **380.**
Se ti arrendi vai al **209.**
Se ti ritiri vai al **361.**
Se muori e preghi Zeus perché intervenga a salvarti vai al **505.**

177

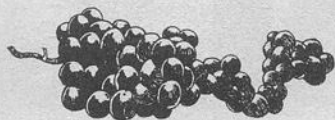
Cadi pesantemente sul fondo del pozzo e resti senza fiato sull'umida terra, mentre sopra si sentono i rumori della folla festante che lascia il tempio. Ti alzi, mentre Minosse con un sarcastico saluto d'addio ti fa rimbombare nelle orecchie il grido di «Sciocco!». Ti prepari per entrare nel labirinto: afferri una torcia accesa da un sostegno e inizi a cercare l'ingresso.

Continua al **5.**

178

T'imbatti in un dipinto raffigurante un mare verde e un verde cielo; una verde torre s'erge dal mare ed un uomo, verde anch'egli, sta sullo sfondo, appoggiato ad un muro verde e in contemplazione del mare. Disgustato decidi di andare avanti: puoi andare a sinistra (al **456**) o a destra (al **528**).

179

Sei sorpreso di trovare rappresentata sul muro del labirinto la figura di Zeus, padre del fato, che sospinge due individui in una cassa verso un'isola piccola e poco abitata, dove vengono rinvenuti da un pescatore. Sorpreso il pescatore li porta dal re affinché li soccorra. Puoi andare a nord (al **122**), a sud (al **366**), a est (al **522**) o ad ovest (al **436**).

«Dovremmo essere pronti per la cena» ti dice Taisia dopo un po'.
«Va bene, vado a prendere il mantello».
«Torna presto, per favore!»
Corri lungo i corridoi del palazzo fino alla tua stanza, cerchi il mantello e torni di gran carriera. Come t'avvicini alla stanza di Taisia senti venire un grido dall'interno.

Entri e trovi Cremtone e Miktros. Taisia, accovacciata in un angolo, ti grida qualcosa. Ti getti d'istinto su Cremtone e lo scaraventi a terra con un pugno. Dopo un attimo si scatena la lotta - con Miktros che cerca di darti calci ed invece colpisce molto più spesso il compagno - sottolineata dalle strida di Taisia. Poi, all'improvviso, la stanza si riempie di persone che ti trascinano via da Cremtone.
«Cos'è questa cagnara?» urla Minosse, fuori di sé. Allora cerchi di dire la tua, ma Policrate ti zittisce.
«Che cosa? ... Taisia è la *mia* schiava!» borbotta Cremtone.
«Taisia non è la schiava di nessuno» gli risponde Minosse, «ma una donna libera!» Arianna è intervenuta a confortare la fanciulla.
«Quest'uomo è uno straniero, un Ateniese» urla Cremtone, «perché dovrebbe mescolarsi impunemente con le ragazze di Creta?»
«Alteo è nostro ospite. Non ho obiezioni a proposito» gli risponde Minosse, dando un'occhiata a Taisia, che gli risponde con lo sguardo. «Ma se dev'essere così, così sarà. Alteo, domani alla festa in onore di Demetra c'è la rituale gara di pancrazio; dunque combatterai contro Cremtone. Fino a quel momento stai alla larga da lui».

Detto questo Minosse se ne va con fare maestoso, seguito da Cremtone che ti lancia un'occhiata d'odio feroce. Anche gli altri se ne vanno. Policrate ti dà un'occhiata significativa, Opris borbotta un «Meglio che lo faccia tu piuttosto che io!» Solo Taisia è rimasta; si avvicina a te, ti stringe e si lascia andare in un pianto che sembra le spezzi il cuore da un momento all'altro.

Continua al **71.**

181

Sopraffatto dalla potenza dell'Amazzone barcolli fuori della stanza, mentre la risata beffarda di Lembra ti risuona ancora nelle orecchie. Prendi 2 punti di INFAMIA e torna nella tua stanza, al **403.**

182

«Ti sei perduto, Minosse: siamo passati qui già prima. Non hai idea di come uscire da qui più di quanta ne abbia io».
«Se è questo che credi, allora cerca l'uscita da solo» tuona la sua voce. E detto questo Minosse si volta e se ne va lasciandoti solo nel buio, umido labirinto. Cosa fai, corri dietro a lui e lo segui a distanza (al **102**)? Oppure cerchi da solo l'uscita (al **488**)?

183

Prendi 3 punti di INFAMIA per la tua codardia. Cos'è questo calore in confronto all'agghiacciante freddo della morte che dovrai sopportare se non affronterai e ucciderai il tuo nemico?

Continua al **501.**

184

Zeus ti salva e ti depone nella boscaglia. Le guardie ora sono lontane, alla tua sinistra. Segui un sentiero finché si biforca.
Vai a sinistra verso Cnosso (al **194**) o a destra (al **285**)? Oppure lasci il sentiero (vai al **223**)?

185

Ti liberi di Policrate e corri giù lungo la scala. Dietro a te senti un rumore, ma non ti volti a guardare. Poi una lancia ti trafigge e crolli a terra, morto.

Se Zeus può salvarti, vai al **213.**

186

Dipinto sul muro in colori sobri e sfumati vedi il prode Eracle che compie la sua prima fatica per suo cugino, il traditore Euristeo. In una verde valle il possente eroe strangola il leone di Nemea, strappandogli l'irsuta criniera, con l'animale che grida la sua agonia di morte, stritolato dalle potenti mani del figlio di Zeus. Nemmeno una goccia di sangue scende dall'eroe a macchiare il terreno, e tuttavia dietro a lui giacciono bastoni e frecce, spezzati e inutilizzabili. Ora puoi andare a est (al **288**), a sud (al **501**) o ad ovest (al **249**).

187

Due guardie ti stanno aspettando. Sei sbattuto di nuovo in cella e sorvegliato con più attenzione, ora.

Continua al **244.**

188

Improvvisamente capisci a cosa serve la matassa di lana. Prendi l'estremità del filo, lo fissi a terra con un pezzo di intonaco staccatosi molti anni prima dal muro fradicio d'umidità. Ora sarai in grado di tornare sui tuoi passi, una volta che avrai compiuto l'impresa di uccidere il Minotauro, semplicemente seguendo il filo di lana che srotolerai durante il percorso.

Vai al **501.**

189

Ti avvicini a Policrate e gli chiedi d'effettuare con lui un allenamento in vista dell'incontro con Cremtone. Egli ti guarda duramente, e noti quanto egli appaia stanco.

«Non ho tempo per te» risponde rapidamente, «hai pure avuto le tue opportunità».

«Cosa c'è che non va?»

«Abbiamo scoperto un complotto fra la popolazione della città per ribellarsi durante la festività e saccheggiare Cnosso; con l'aiuto dei tuoi amici Diptis e Crabia, devo aggiungere. Sembra che Lactris ne sapesse qualcosa, ma è troppo ambizioso per mescolarsi a queste cose. Gliela farò pagare, quantunque cerchi d'ingraziarsi *quelli*». E dicendo questo fa un gesto in direzione di Miktros e Cremtone. Improvvisamente si sente un forte rumore di cristallo spezzato, e tutti gli sguardi si volgono verso Psyche.

Continua al **247.**

190

Il giovane sogghigna, e afferrata una coppa colma di vino te la rovescia addosso. Quindi ti rovescia indietro la testa tirandoti per i capelli, e a forza ti ficca un'intera arancia in bocca. Non riesci a respirare, e per poco non soffochi; ad un cenno di Minosse due guardie ti afferrano e ti trascinano in cella. Prendi 3 punti di INFAMIA e vai al **244.**

191

Preghi il tuo protettore e vai a letto. Puoi prendere 2 punti di ONORE o 5 punti di RESISTENZA.

Continua al **213.**

192

«Guarda, Alteo» continua Opris, «c'è agitazione in città. Hai sentito della congiura di questa mattina, ma c'è dell'altro: scorrerà il sangue. Segui il mio consiglio: vattene da Creta. Se non avessi radici qui me ne andrei subito anch'io». Cerchi di persuadere Opris a sostenere le tue pretese al trono (vai al **22**), oppure segui il suo consiglio e lasci Creta (al **116**)?

193

Ora puoi andare ad est (al **393**) oppure ad ovest (al **230**).

194

Prima che tu riesca ad allontanarti ecco che sbucano due guardie, come uscite dalla terra stessa, che ti raggiungono e ti gettano a terra. Dopo una breve lotta sei incatenato e portato in prigione.

Continua al **282.**

195

Il giorno seguente una guardia ti getta un tozzo di pane, che tu mangi avidamente per poi appoggiarti di nuovo al muro. La cella presto diventa insopportabilmente calda e i vestiti iniziano ad appiccicarsi sulla pelle. Hai perso ogni cognizione del tempo, quando improvvisamente la porta si apre ed una guardia ti porta dentro un'anfora colma d'acqua e un po' di carne e pane in un cestino. Bevi a profusione e quando ti sei dissetato mastichi un po' di carne.
«Perché tutto questo?» chiedi alla guardia. «Sono tornato nei loro favori?»
«Certo che no» sorride la guardia, «sembra che tra un po' non sarai più qui tra noi. Stai per fare un viaggetto nel labirinto!»

Vai al **478.**

196

Continui a farti strada verso l'alto e alla fine riesci a sgusciare nell'apertura del tetto. Sembra una specie di camino, che va obliquamente verso l'alto oltre il corridoio. Adesso prosegui più celermente, nonostante la stanchezza, e presto sbuchi in uno stretto camminamento ai piedi delle mura del palazzo, camminamento coperto da una sorta di polvere brunastra.

Vai al **278.**

197

Improvvisamente il dio arciere è al tuo fianco. Si piega per venire vicino a te e ti mette le braccia intorno alle spalle. «Alteo» ti apostrofa, «ti stai comportando davvero molto bene. Tutto quello che hai da fare adesso è uccidere il Minotauro e lasciare Creta assie-

me ad Arianna. Apparentemente non dovrebbe essere difficile, anche se, naturalmente, non posso prevederlo in alcun modo». Detto questo svanisce lasciando solo una persistente traccia del suo profumo nell'aria. Ripensi agli eventi che ti hanno portato fin qui. Su suggerimento di Ermes ti sei messo in viaggio da Trezene fino ad Atene, dove regna tuo padre. All'inizio, messo in guardia dal tuo protettore, hai ucciso il malvagio oste Procuste. Poi, nell'attraversare un fiume, hai fatto infuriare Era, regina degli dei, avendola scaraventata in acqua mentre era travestita da vecchia megera. Hai abbattuto il mostruoso verro che seminava il panico nella città di Crommione e sbaragliato i ratti portatori di peste a Page. Hai nuovamente incontrato il tuo protettore a Delfo e da lui hai avuto una profezia. Sei passato per Tebe, e sei andato alle corse dei carri di Acarne, a cui hai anche preso parte arrivando secondo. Ad Atene hai salvato un Cretese di nome Eliduro dalla lapidazione, ed egli ti ha invitato a salutare a suo nome la figlia di Minosse.

Quando hai incontrato tuo padre, il re di Atene, ed era la prima volta dopo il tuo concepimento, egli ti ha dato delle lettere per il re Minosse di Creta e ti ha chiesto di negoziare con lui affinché cessi il tributo ateniese di sette giovani e sette fanciulle. Hai combattuto contro le Amazzoni ed hai contribuito a sconfiggerle mentre stavano assediando Atene. Sei incorso nell'ira delle Furie per salvare un uxoricida. Durante il viaggio a Creta sei sfuggito al serpente marino inviato da Poseidone, hai viaggiato passando per Citno, Milo e Santorino, hai affrontato una tremenda tempesta, ucciso il selvaggio di Citera, sei sfuggito a Talos, il gigante di bronzo di Creta, per finire qui, appoggiato come sei ora alla poppa della nave dalla nera chiglia che ti ha trasportato da Atene.

Ora continua al **108.**

198

Qui il dipinto mostra Eracle che salva una fanciulla dalle fauci di un mostro marino. Si tratta di Esione, sacrificata a Poseidone dal padre Laomedone. Eracle, un vero eroe, allontana il mostro e lo stringe fino a farlo sanguinare mortalmente: il sangue del serpente macchia di rosso il mare, come i raggi del sole che si riflettono sulla superficie delle acque. Esione, le cui catene sono state spezzate dall'eroe, guarda in alto. Ora puoi andare a nord (al **56**), a est (al **430**), a sud (al **402**) o ad ovest (al **385**).

199

Nel porto c'è una piccola imbarcazione, ormeggiata alla banchina. «Questa è la mia barca!» esclama Arianna. «Presto!» Salti a bordo, e mentre la ragazza alza rapidamente la vela tu tagliuzzi la cima finché si spezza. La vela si gonfia subito e la barca comincia a prendere il largo, facendo rotta verso nord-est. Ti metti a poppa assieme ad Arianna.

Vai al **473.**

200

Mentre barcolli sul bordo del pozzo un impulso di ira olimpica ti scorre nelle vene e ti sbarazzi delle guardie per voltarti verso Pangrione. È quasi come se la dea parlasse attraverso le tue labbra: «Sacerdote!» ella grida, «hai macchiato la mia religione e ne hai fatto una celebrazione dei lati più oscuri dell'uomo, una festa di

morte! Ora mi servirai come mai facesti nella tua vita!»
Una saetta di luce solare si sprigiona dal tuo dito puntato contro Pangrione, che si trasforma in una orribile statua composta interamente da frutti. Mentre tutti sono terrorizzati, Pangrione, così trasformato, sta ritto per un istante, poi crolla a terra, sparpagliandosi in una pioggia di arance, mele, manghi, meloni, banane, pesche, ed altri frutti che non sai riconoscere.
Allora la dea lascia la dimora del tuo corpo. «Portatemi le mie armi!» gridi in quel silenzio, «entrerò nel labirinto ed estirperò quel male una volta per tutte!»
Dalla tua stanza ti vien portato tutto il tuo equipaggiamento: dai un'ultima occhiata alla corte, afferri due mandarini e una banana per mangiarli lungo la via e balzi agilmente nel pozzo. Prendi 5 punti di ONORE e continua al **5.**

201

Leghi i piedi a Policrate in modo che non possa camminare, e poi avvolgi i capi della fune attorno alle sue mani dietro la schiena. Lo lasci così legato per andare baldanzosamente a palazzo. Cosa farai: cercherai di guadagnarti il sostegno della corte (vai al **421**), oppure andrai subito alla ricerca di Arianna (al **503**)?

202

Ti precipiti alla porta.

Continua al **187.**

203

Aspetti che Lactris si sfoghi. Alla fine getta la lima in un angolo, depone il modello e si volta nuovamente verso di te.
«Bene, te lo voglio chiedere. Da quando Opris è così intimo con i Traci?»
«Tu lo sei?»
«No, ma ero io quello da scegliere. *Volevo* quell'incarico. Non credo che Opris lo saprà fare bene».
«Credi?»
«Ma sì, ma sì ce la farà, maledizione. È quella sacerdotessa dagli occhi a mandorla; tiene Pangrione in pugno. Sono seccato, Alteo!»
Qualcuno bussa alla porta. Entra Psyche, così tu esci. Mentre stai per chiudere la porta senti Lactris dire: «Psyche, mia cara...» Sembra che Lactris abbia ritrovato il buon umore, allora. Adesso puoi andare al tempio (al **17**), alla palestra (al **50**) o nella tua stanza (al **240**).

204

Non puoi ritirarti da nessuna parte. Prendi 1 punto di INFAMIA e continua a combattere.

Torna al **124.**

205

L'oste, evidentemente abituato ai clienti facinorosi, ti colpisce fino a farti perdere i sensi.

Se puoi essere salvato da Zeus vai al **327;** altrimenti, caro Alteo, ti getteranno in mare assieme a immondizia e liquami.

206

Opris ti dà un colpetto sulla spalla: «Ben fatto!»
Torni alla sala del trono dove Policrate sovrintende alle pulizie.
«Ebbene?» ti chiede.
«Dov'è il re?»
«Ha da fare. Cosa vuoi da lui?»
Sembra che dovrai parlare con Policrate.
«È a proposito di Psyche».
«E allora?»
«Cosa hai intenzione di farle?»
Policrate fa un gesto verso le macchie di sangue sul pavimento: «Che ne pensi?»
«Nulla» dici, bloccando ogni suo altro tentativo di far domande.
«Va bene» dice Policrate e ti conduce in disparte. «Possiamo metterci d'accordo».
«Cosa vuoi dire?»
«Voglio una cosa in cambio».
«E sarebbe?»
«Voglio Cremtone morto».

Continua al **376.**

207

Il mattino del terzo giorno ti sveglia un sole luminosissimo che penetra dalla finestra inondando la stanza.

Oggi è la festa di Demetra e devi combattere contro Cremtone: e oggi Minosse deciderà se far continuare o meno i tributi di Atene. Ti vesti perciò con un certo senso di presentimento, ti lavi e ti prepari per la giornata che ti aspetta. Puoi andare alla sala del trono (al **477**) oppure aspettare lì dove sei finché accada qualcosa (vai al **315**).

208

Segui Minosse nella grande sala da pranzo che è già piena del chiacchierio dei cortigiani. Quando scorgono il re subentra un silenzio di tomba. Prendi posto alla lunga tavolata e appena ha inizio il pasto ti getti avidamente sul tuo piatto di verdure stufate. Dall'altra parte del tavolo siede Cremtone e pensi al modo migliore per provocare quello zotico. Guardi lungo la tavolata, e quando nessuno ti osserva rovesci la tua scodella di verdure bollenti verso Cremtone in modo che gli cadano in grembo. Per un attimo egli guarda in basso ma, quando quel liquido bollente inizia a colargli nella tunica, balza in piedi con un angosciato urlo di dolore.

«Ti ammazzerò per questo! Domani alla festa di Demetra te la farò vedere io, ti trascinerò sul quadrato e ti farò schiattare di pugni! Ti caverò le budella! Voglio vedere il tuo sangue colare, ti voglio vedere urlare pietà, e poi, scarafaggio ateniese, ti voglio vedere crepare!»

Poi, tenendosi l'inguine con una mano, esce dalla sala.

«Sì, è vero» interviene Minosse, «Cremtone ha i suoi diritti. Il combattimento avrà luogo domani alla festa... all'ultimo sangue». E ti lancia un'occhiata di complicità.

«Devo prepararmi al combattimento» dici ai cortigiani lì radunati, ed esci dalla sala per tornare nella tua camera.

Continua al **500**.

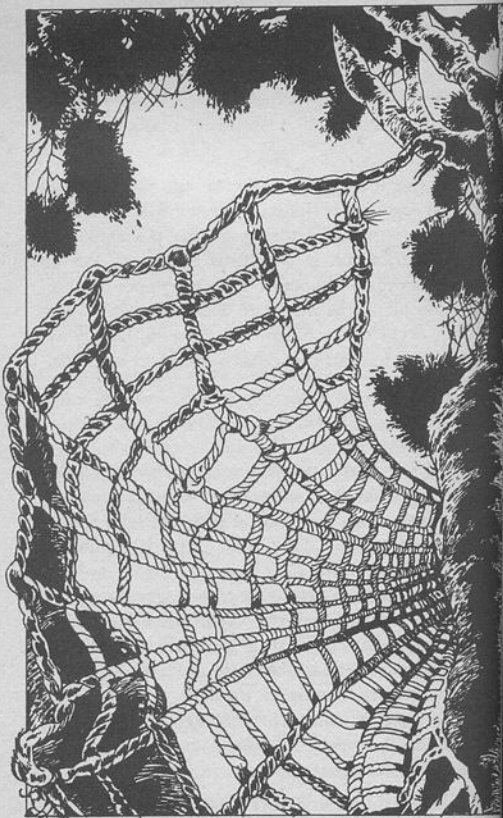
209

Sapendo che mai potrai avere la vittoria sollevi le braccia in segno di resa. Per un istante il Minotauro si ferma, perplesso per il tuo gesto, ma poi abbassa il capo e ti carica con le sue corna acuminate. Per un momento scorgi il Minotauro avvicinarsi, poi tutto diventa buio mentre le mortifere corna riducono a brani i tuoi occhi e ti trafiggono il cervello. Le tue avventure sono terminate qui: hai mancato lo scopo della tua impresa.

210

Colpisci Lactris, che barcolla e cade all'indietro. Ma Cremtone e Miktros ti afferrano e ti scaraventano a terra: Miktros cerca di colpirti a gomitate sullo stomaco. Prendi 2 punti di ONORE ma perdi 5 punti di RESISTENZA.

Policrate allora si piega su di te e ti guarda stancamente: «Non impari mai, eh, Alteo? Hai fatto proprio una cosa stupida». Poi va dalle guardie: «Non ho tempo per occuparmi di lui, sbattetelo in cella!» Sei trascinato via, mentre Lactris si risolleva a fatica. Opris scuote la testa nei tuoi confronti. Ti scaraventano in cella ed hai il sospetto di esserti comportato in un modo tutt'altro che saggio.

Se Ares è il tuo protettore vai al **175**.
Altrimenti vai al **35**.

211

Come entri nel boschetto la prima cosa che noti è l'ombra e la relativa frescura. Improvvisamente una rete ti cade addosso dagli alberi, inciampi e cadi pesantemente al suolo. Ti legano saldamente e ti portano in prigione a dorso di mulo.
Prendi 1 punto di INFAMIA e continua al **282.**

212

Gli dai l'anello, che egli prende poiché ha capito tutto immediatamente. «Farò del mio meglio» ti dice, «addio, Alteo. Che gli dei ti proteggano». Te ne vai verso il porto, al **116.**

213

Dormi.

Continua al **207.**

214

La guardia ha POTENZA 6 e PROTEZIONE 10, in più impugna una spada di POTENZA 2.

Se riesci a FERIRLO GRAVEMENTE vai al **350.**

Se ti arrendi vai al **286.**

Ricordati che non puoi ritirarti né essere salvato da Zeus.

215

Allora ti butti sulla guardia per colpirla, ma sei così debole che quello riesce a uscire dalla porta e a chiuderla col lucchetto. Lo senti ridere di gusto. Per un po' picchi coi pugni sulla porta, poi, vista l'inutilità del gesto, ti calmi e finisci il tuo cibo.

Continua al **478.**

216

Quando arrivi alla stanza della principessa, il cuore le si apre al vederti ancora vivo dopo quella durissima prova. «Sapevo che sarebbe andato tutto bene!» esclama. «Ora lasciamo questo posto prima che ci imprigionino di nuovo. Ho una barca per scappare, giù al porto». Fuggite immediatamente dal palazzo; ti volti un istante e noti che alcune guardie vi stanno inseguendo. Allora vi mettete a correre a perdifiato e riuscite così a raggiungere il porto, al **199.**

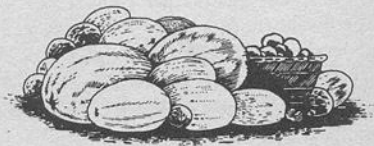
217

Molte rocce sono cadute dal soffitto e il cammino è divenuto davvero arduo. Ti arrampichi sui detriti, aiutandoti con le mani per mantenere l'equilibrio, ma ci metti dieci minuti a coprire neanche un centinaio di metri. Hai i piedi pieni di vesciche e le mani escoriate, ma alla fine giungi ad un sentiero sgombro e continui speditamente. Poi senti un'altra scossa e l'aria si riempie della polvere delle rocce che cadono. Allora ti precipiti avanti di corsa, al **131.**

218

La guardia accetta la tua resa e ti scorta nuovamente in cella. Vieni legato e gettato dentro.

Continua al **244.**

219

Raffigurato sui muri del labirinto è il tuo predecessore Eracle che discende le coste della Tracia per la sua ottava fatica. Le carnivore giumente di Diomede nitriscono e gridano contro Eracle che le cattura e, stanco e accaldato per la fatica, cerca di raggiungere la spiaggia dalla rossa sabbia prima dei suoi inseguitori, l'orgoglioso re della Tracia e i suoi vassalli.
Al centro di questo passaggio si apre l'oscurità di un pozzo, e sei costretto a rasentarne il bordo per passare: puoi andare ad ovest (al **384**), a sud (al **16**) o ad est (al **385**).

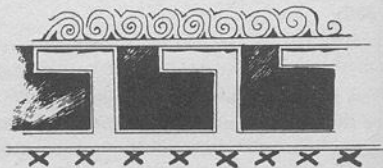
220

Qui affissi ai muri ci sono dei sostegni con delle torce spente e ridotte ormai ad un mozzicone. Annerite dalla fuliggine, le pareti non rivelano la loro natura, se non per l'architrave di una entrata all'estremità a nord, su cui è incisa la lettera M. Puoi passare per quest'entrata (vai al **384**) oppure andare ad ovest (al 68), ad est (al **16**) o a sud (al **276**).

221

«Lembra» balbetti, «Antiope, regina delle Amazzoni, mi ordinò di parlare con te».
L'Amazzone sembra riflettere per un istante. «Straniero» ti dice (ma è chiaro che non intende certo dire «amico»), «devo per forza crederti. Tuttavia non mi fido di te». Poi però scivola fuori dei binari del solito, guerresco e ampolloso stile delle Amazzoni: «Antiope? Davvero? E come sta?» Le guardie, fuori, cominciano a sbattere sulla porta. «Lembra, a meno che tu non mi salvi dalle guardie, non sarò in grado di dirti alcun-

ché. Sono appena scappato di prigione... C'è stato un malinteso. Puoi nascondermi, ti prego?»
I suoi occhi hanno un bagliore di sprezzo. «Che cosa? Un'Amazzone dovrebbe parlare di nascondere? Andremo subito da Minosse e risolveremo tutta questa faccenda. Ricordati di trattare con chi sta in alto».
Non hai possibilità di protestare, e sei trascinato alla porta. Fuori due guardie ti stanno aspettando.

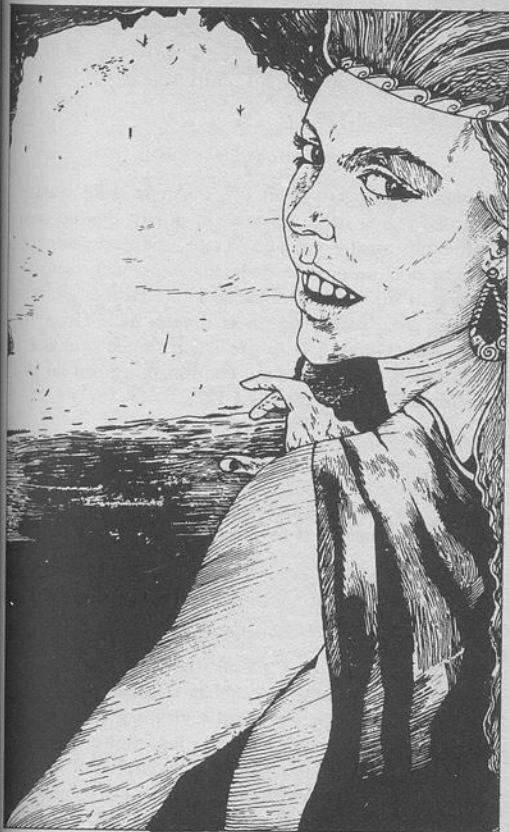
Continua al **373.**

222

Il dipinto sul muro qui è bruciato, come se fosse stato colpito da un fulmine scagliato dalla possente mano di Zeus. Tutto quel che riesci a distinguere è il profilo della testa di un toro. Puoi andare a ovest (al **259**) o a sud (all'**86**).

223

Ben presto perdi il senso di orientamento. Su una cresta più in alto scorgi un boschetto e ti precipiti lassù più velocemente che puoi, al **211.**

224

Conosce molto bene il labirinto, e presto sei all'aria aperta. L'aria è pulita e calda, ma puoi indugiare per

un solo istante perché Arianna si è subito rimessa in cammino. «Non c'è tempo da perdere» dice «dobbiamo fuggire al più presto!» Allora correte a perdifiato nella boscaglia che separa il porto dalla città.

Continua al **199.**

225

Ermes, messaggero degli dei, e Atena dalle bianche braccia, regina della sapienza, in questo dipinto sono raffigurati mentre guidano Perseo, che altrimenti senz'aiuto non riuscirebbe nella sua impresa. Lo stupore è dipinto sul suo volto quando i suoi custodi gli dicono che deve recarsi presso la dimora delle Graie, sorelle delle Gorgoni, e rubare il loro unico occhio e il loro unico dente. Ora puoi continuare a nord (al **20**), a sud (al **522**) o ad ovest (al **122**).

226

Hai ancora con te le lettere di tuo padre per Minosse. Segna questa informazione sul tuo FOGLIO DI VIAGGIO, perché ti potrà essere chiesto più tardi di mostrarle.

Continua al **467.**

227

La guardia si sistema accanto ad una colonna e di tanto in tanto lancia un'occhiata circospetta al pozzo, proprio come il pastore, anche vicino a casa, sempre controlla le sue greggi sebbene i lupi molto raramente s'avventurino nei paraggi di una città. Poi alza lo sguardo, ed entrano Opris e Noa, con cui scambia un saluto. Cosa fai, resti dietro la statua (al **482**)? Oppure balzi fuori per parlare con Opris e Noa (al **344**)?

228

Stanno cantando una vecchia canzone di battaglia ateniese, che chiama la dea protettrice in aiuto contro gli assalitori. Non conosci le parole del primo verso, ma poi unisci la tua voce a quella del coro:

"All'armi, Ateniesi, all'armi
Prima che i nostri figli inermi
Il nemico venga a massacrar:
Presto Ateniesi, senz'indugiar!
Il tuo aiuto, Atena, noi vogliamo
Sbaraglia il nemico, t'imploriamo!"

Calde lacrime ti scendono, anche se sei stato una sola volta ad Atene. Senti il sangue del tuo caro padre scorrerti nelle vene.
Improvvisamente Policrate ti colpisce duramente sul volto e tu lo guardi con un'espressione di sfida quando odi la seconda strofa, che oltraggia i Cretesi in modo particolare. Vorresti proprio saperne le parole.
La guardia entra nelle celle e colpisce gli altri per farli zittire. Altre due ti spingono via da lì. Come ti trascinano fuori, ti volti a guardare Policrate e canti serenamente ancora una volta:

"Il tuo aiuto, Atena, noi vogliamo
Sbaraglia il nemico, t'imploriamo!"

Se Atena è la tua protettrice prendi 10 punti di ONORE. Altrimenti prendine 3.

Continua al **3.**

229

Arrivi in una parte del labirinto dove c'è stato un crollo recente e c'è ancora una polvere persistente. Puoi continuare a sinistra (al **488**) oppure a destra (al 66).

230

Ermes, messaggero degli dei, corre rapido come il pensiero giù nell'Ade per prendere Persefone. Tuttavia lei ha mangiato i semi di un melograno, cosicché dovrà rimanere per un terzo dell'anno sottoterra nei regni del dio Ade, e durante questo periodo la terra non produrrà più frutti: nulla potrà crescere dal suolo. Meravigliato per la storia dipinta in quest'affresco continui ad andare avanti: puoi proseguire ad est (al **263**), ad ovest (al **26**) oppure a sud (al **46**).

231

Sfregando la corda su una fibbia della sella riesci a liberarti e a fuggire di sorpresa. Una freccia ti sfiora la spalla: purtroppo un'altra ti trafigge proprio alla nuca. La tua avventura a Creta finisce qui.

232

«Sono Crabia» dice la donna, «io alleno i salta - tori qui. Ho addestrato anche tuo fratello». Ti guarda diritto negli occhi con il suo sguardo penetrante: «Le più brave sono le donne, indubbiamente, ma tuo fratello era davvero molto bravo. Potrei insegnare anche a te, se tu lo volessi». Lo vuoi (vai al **523**) oppure declini l'offerta (vai al **367**)?

233

Esci dalla tua stanza e t'inoltri nei corridoi deserti, finché ti imbatti in una schiava che va di fretta. Le chiedi dove si trovi la stanza di Arianna (vai al **142**)? Oppure cerchi la via per il labirinto (vai al **345**)? Oppure la segui fino agli alloggiamenti degli schiavi per avere qualche informazione da loro (vai al **419**)?

234

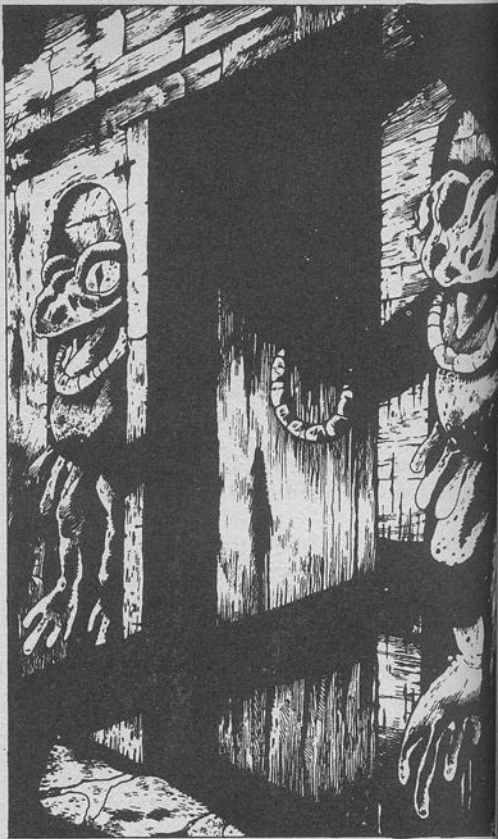
Proprio mentre apri il cofanetto senti un tremendo frastuono, come di una cascata che precipiti dal fianco della montagna prima di raggiungere il mare. Il Minotauro deve averti sentito: devi scappare velocemente. Lasci cadere il cofanetto e corri via: o a nord (al **179**) o a sud (al **279**). In entrambi i casi prendi 1 punto di INFAMIA per la tua codardia.

235

«Non so nulla!» protesti.
L'uomo aggrotta le ciglia: «Stavi solo curiosando, così per caso, vero? Non ti credo, amico!»
«Lascialo, Kreas!» urla una voce dall'ingresso. Dietro l'uomo scorgi la figura di Diptis, il vecchio cinico del palazzo. L'uomo si allontana da te.
«Ma... l'ho catturato qua dentro, Diptis... Ha scoperto le armi. Dovremmo ..»
«Niente violenza. Niente violenza se possiamo risparmiarcela. Lascia andare il ragazzo, possiamo aver fiducia di lui».
Kreas ti guarda dubbioso ma ripone il coltello. Diptis ti porta fuori: «Adesso devo aver fiducia in te, Alteo, perché non so che altro fare. I cittadini di Creta stanno per far cessare la tirannia di Minosse. Ma ora io sono in tuo potere: mi tradirai?»
Tornerai a Cnosso per rivelare la congiura (vai al 378)? Oppure manterrai il segreto (vai al **507**)?

236

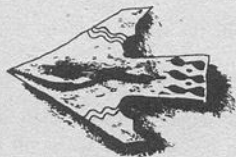
Sali per delle scale di pietra, che portano ad alcune stanze remote nel palazzo. Ti fermi ad una finestra ad ammirare la bellezza dell'isola bagnata dai raggi della luna; tuttavia persino nella quiete della notte la cam-

pagna è ancora viva: laggiù un gufo afferra coi suoi artigli un topolino, e laggiù ancora un pipistrello svolazza via da un granaio abbandonato.
Continui a salire finché raggiungi un corridoio: non ci sono torce nei sostegni alle pareti, ma la luna splendente illumina a sufficienza attraverso le finestre l'estremità del passaggio, dove due rane di pietra sporgono dal muro ai lati di una robusta porta di quercia; le statue hanno la bocca spalancata in un ghigno grottesco. Cosa fai, apri la porta (vai al **156**)? Oppure aspetti che qualcun altro la apra (vai al **135**)?

237

Sei molto stanco, e cominci a pensare che mai potrai uscire dal labirinto. Non puoi veder nulla a causa della polvere, e comunque non sai come arrivare all'uscita. Le tue gambe e i tuoi piedi hanno urgente bisogno di riposo, ma senti che non saresti in grado di rialzarti, una volta seduto. Continui a camminare (al **131**), o decidi di riposare (al **538**)?

238

I dipinti, in questo punto, sono stati coperti da molte mani di vernice bianca, come se le scene qui affrescate offendessero persino i Cretesi dal cuore così arcigno. Puoi continuare ad ovest (al **393**), oppure ad est (al **342**).

239

Mentre danzi continui a fissare l'anfora in mezzo al cerchio. Improvvisamente ti sembra di udire la figura di Dioniso che sta parlando: «Sarebbe una vergogna per uno con il tuo spirito morire senza aver bevuto un ultimo boccale: l'uomo di fronte a te sta per darti un calcio e avvelenarti con una lama nascosta nel sandalo. Stai attento!»
La tua mente si mette in azione mentre la danza continua: il ritmo e la velocità dei passi aumenta, e i piedi volano sempre più in alto nella danza. Un impulso improvviso ti fa dare un calcio al bacile colmo di vino che attende il mattino per essere bevuto. Il liquido esce impetuoso sul pavimento e costringe i danzatori a rompere il cerchio e a balzare indietro spaventati. Allora un uomo barcolla e cade, poi s'aggrinza tutto in una silenziosa agonia e s'irrigidisce, cadavere. Tutti gli altri danzatori gli vanno lentamente vicino, incuriositi, e si piegano su di lui per vedere cos'è successo.
«Ma è morto!» grida uno.
«Avvelenato!»
«Guardate là, nel sandalo . . »
I danzatori hanno scoperto una lama che spunta dal sandalo, lama che sembra aver colpito proprio colui che la nascondeva.
«Chi è?» chiede qualcuno; nessuno però sembra saperlo.

Tu torni nella tua stanza, al **171.**

240

Torni nella tua stanza e mediti sugli ultimi avvenimenti. Dopo un po' di tempo suona un gong e ti rendi conto che è l'ora di cena, sebbene sia molto più tardi dell'ora in cui cominceresti il pasto nella tua Trezene.

Continua al **109.**

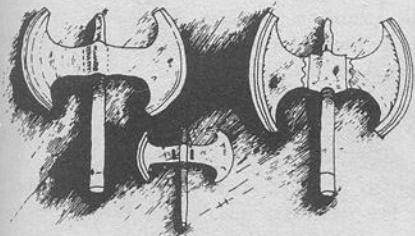
241

Nota che in greco antico la stessa parola può designare sia «Straniero» che «Amico».

Continua al **373.**

242

Cerchi di colpirlo con un pugno ma senza alcun esito. Nonostante il suo stato di ubriachezza egli rotea la spada e riesce a tagliarti il collo in profondità. Hai un sussulto e cadi a terra privo di vita. Zeus non può ascoltare le tue preghiere e la tua avventura termina qui.

243

Le due guardie stanno cercando di medicarsi le ferite e Policrate è ai tuoi piedi, sanguinante dalla ferita alla spalla. Stai per dare il colpo mortale quando senti ruggire dietro a te: «Adesso vedo che razza di persona

sei, Ateniese!» È Minosse, e sta mulinando un'enorme ascia. Devi combattere contro di lui tenendo conto delle eventuali ferite che hai ricevuto nello scontro precedente, ferite che non sono ancora guarite. Minosse ha POTENZA 8 e PROTEZIONE 16 (più l'ascia che ha POTENZA 3). Non hai alcuna possibilità di ritirarti e sai che Minosse non accetterà mai una tua resa.

Se riesci ad ucciderlo vai al **443.**

Se invece è lui ad ucciderti (e vieni salvato da Zeus) vai al **143.**

244

Le ore scorrono lentissime e non ne puoi più di esaminare la cella nei suoi minimi dettagli. Le guardie che passano nel corridoio sono l'unico sollievo a quella tremenda monotonia. Si fa buio, e un raggio di luna penetra dall'apertura nel soffitto. Ti appoggi al muro e aspetti che accada qualcosa. Più tardi, sebbene tu non sappia quanto più tardi, sei svegliato da alcune voci. Dopo un istante un'alta, togata figura appare nel corridoio e ti chiama.

Continua al **463.**

245

Per un po' di tempo continui a cercare, ma non trovi nulla. Per aver perso tutto questo tempo prezioso più dell'oro, perdi 1 punto di ONORE.

Torni indietro (al **144**).

246

«Voglio vedere Arianna» gridi, «e non permetterò a nessuno di mettersi sulla mia strada!»
«Dure parole, ragazzo» dice Lembra, e con un movimento rapido ed elegante sguaina la spada e inizia a mulinarla. Devi combattere contro l'Amazzone: ha POTENZA 6 e PROTEZIONE 13 (più la spada che ha POTENZA 1).

Se riesci a FERIRLA GRAVEMENTE vai al **146.**
Se vieni ucciso ma sei salvato da Zeus vai al **54.**
Se ti ritiri vai al **181.**
Se ti arrendi vai al **9.**

247

Psyche afferra quel che rimane della coppa e va verso Lactris, che la guarda come ipnotizzato. La fanciulla lancia un breve urlo e gli sfregia la faccia. Lactris si porta una mano al volto, dove i frammenti di cristallo hanno scavato una ferita scarlatta, e il sangue inizia a colargli lungo il dorso della mano e lungo il volto e il collo. Allora Psyche colpisce anche l'altra guancia e Lactris barcolla all'indietro, tenendosi il volto tra le mani, col sangue che gli cola copioso fra le dita. In un silenzio atterrito tutti sono come pietrificati. Poi si sente un tonfo sul pavimento.

Continua al **346.**

248

Drizzi le spalle con un gesto di sfida e le pieghe della tua tunica si muovono fino a rivelare la spilla. «La vostra regina Antiope me la diede e mi ordinò di dirti che io sono amico delle Amazzoni».
«Dev'essere vero, perché questa spilla viene data solo a chi ha sconfitto in modo onorevole una regina amazzone in combattimento» risponde Lembra. Stacca la spilla e il suo atteggiamento si fa più amichevole. Prendi 1 punto di ONORE. «Dopo tutto, puoi parlare con la principessa. È difficile conquistarsi l'amicizia delle Amazzoni, ma una volta conquistata essa è una chiave che può aprire le porte più resistenti». Detto questo ti conduce ad una stanza interna, al **270.**

249

Qui Eracle è ritratto mentre compie la sua seconda fatica. Egli combatte contro l'Idra di Lerna. Un'ombra agghiacciante, quasi ardente nell'oscurità, irraggia morte e pestilenza, mentre le teste di serpente sibilano la loro sfida verso l'eroe. Egli taglia una testa ma dal troncone tagliato presto ne spuntano altre due, e il servo Iolao, vestito di una bianca tunica macchiata di sangue, si prodiga a bruciare i moncherini delle teste che Eracle ha tagliato. Nel frattempo tutti gli animali della foresta fuggono alla visione di questa tremenda battaglia di giganti. Ora puoi andare ad est (al **186**), ad ovest (al **319**) o a nord (al **69**).

250

Grattando via un po' di fuliggine dal muro scopri un dipinto raffigurante due uomini vestiti di ricche tuniche, che si stanno dando la mano per salutarsi di fronte a molti, vuoti anfiteatri, sotto un cielo blu intenso. L'uomo sulla destra sembra improvvisamente prendere fuoco. Meravigliandoti per i modi dei ricchi, continui il tuo cammino: puoi andare a sinistra (al **528**) o a destra (al **428**).

251

L'applauso svanisce ma la musica ricomincia, con una frase rapida e ripetuta insistentemente, e un forte ritmo dei tamburi. I flauti suonano una melodia sopra questa base.
«Danziamo questa!» ti incita Taisia, e mentre i cortigiani balzano dalla tavolata nel centro della sala ed iniziano a muovere i passi, la ragazza ti trascina nelle danze. «Si tratta dell' "Orso", la nostra danza nazionale. Non potrai mai dire d'aver visitato Creta se non l'avrai prima provata».
Così, controvoglia, sei in ballo e devi cominciare a tenere il passo. Per un po' la musica resta costantemente sulla frase ripetuta dalla lira, e sei già in grado di copiare e ripetere i passi base, anche se privo della grazia di un Cretese, ma poi, con il grido *"O-opa!"* la velocità aumenta e cominci a sentirti perduto. In ogni galleria c'è un timpano, e uno di questi mantiene sempre il tempo mentre gli altri intessono sincopati ritmi selvaggi attorno a quello principale, come un cucciolo d'orso che fa le capriole in primavera. I colpi di tamburo si rincorrono di galleria in galleria, e il ritmo principale talvolta sembra esserne sommerso, per quanto ti sforzi di distinguerlo dal resto della musica. I Cretesi, però, sembrano non avere alcun problema. Tu inciampi qua e là e gli altri imitano ironicamente i tuoi passi sbagliati, trasformandoli in nuovi passi. Poi le lire abbandonano la loro frase ripetuta e iniziano una serie ascensionale, mentre ogni suonatore cerca di superare l'altro. Perdi completamente il ritmo, inciampi e cadi a terra. Prendi 1 punto di INFAMIA. La musica diventa un'improvvisazione. Tu ti rialzi scusandoti e ricominci a danzare in un modo esageratamente lento. Ma questa volta, mentre il ritmo inizia ad incalzare, sei capace di seguirlo e termini la danza accaldatissimo ma trionfante. Hai il fiatone e Taisia ti conduce in disparte. «Andiamo fuori» ti dice, senza sembrare per nulla a corto di fiato. «Fuori è più fresco». Vai con lei (al **6**) oppure ti fermi alle danze (vai al **449**)?

252

Gli volti sdegnosamente la schiena e torni al tuo posto. Dopo un istante l'uomo aggrotta le ciglia imbronciato e ordina ad un servo di andargli a prendere il suo vino. Quando l'ha ricevuto, lui e il suo amico si spostano barcollando verso il trono.

Continua al **518.**

253

«Atene ti manda il tributo pattuito» gli dici, «ma non lo farà più. Sono stato mandato da mio padre per trattare con te, Minosse, una ridiscussione di questo tributo».
Minosse ci pensa su per un attimo, poi così parla: «Egeo ti avrà dato delle lettere di presentazione per me. Dove sono?»

Se le possiedi vai al **339.**
Se le hai perdute vai al **59.**

254

Le due guardie ti afferrano e ti legano le mani con una corda. Ti spingono in tutta fretta fuori del labirinto e ti portano al palazzo. La fune è legata strettamente e ti lacera i polsi, rendendo insensibili le dita. Ti scaraventano in una stanza spoglia, mentre la porta viene chiusa a doppia mandata.

Continua al **101.**

255

Preghi Poseidone, signore dei mari, ma egli non appare. Allora torni con il ricordo al tempo in cui egli t'apparve a Trezene, prima che tu iniziassi le tue avventure. Vedesti il suo volto nella fontana del tempio, però, stranamente, non riesci a ricordarti che cosa ti disse. Tuttavia, fu l'incitamento di Ermes a farti incamminare per Atene e a iniziare il viaggio verso Creta. Hai ucciso e scuoiato un lupo per coprirti con la sua pelle, hai incontrato un cavallo di Poseidone e gli hai reso omaggio, hai ucciso il terribile verro che terrorizzava Crommione: ma di fronte ai ratti che infestavano Page hai avuto paura. Visitata Delfi, hai assassinato il re di Tebe prima di vincere la corsa dei carri ad Acarne e uccidere il toro di Maratona per provare il tuo valore davanti a tuo padre.
Hai sconfitto in battaglia la regina delle Amazzoni, e quando le hai risparmiato la vita ti ha suggerito di cercare l'Amazzone Lembra, una volta arrivato a Creta. Qui sei stato mandato da tuo padre, per cercare di far cessare il tributo di sangue che Atene deve pagare annualmente, e dopo aver incontrato un serpente marino e una terribile tempesta sei sfuggito anche a Talos, il gigante di bronzo, arrivando infine sull'isola con l'aiuto del tuo protettore.

Vai al **539.**

256

Come ti avvicini alla porta per vedere se è chiusa noti qualcosa di strano nelle lingue delle rane. Giri la maniglia e ti rendi presto conto di che si tratta: fai un balzo indietro, ma due frecce, uscite dalle bocche delle statue, volano rapidissime verso di te trafiggendoti le spalle e strappandoti la carne. Gridi per l'acuto dolore e barcolli per il corridoio, incapace di muovere le braccia per estrarre le frecce. Una mano ti afferra da dietro per il collo e ti trascina in una stanza. Vieni disteso sul pavimento e allora vedi il tuo ignoto soccorritore.
«Chi sei?» chiedi ansimando.
«Sono Boloris».

Continua al **14.**

257

La polvere è quasi insopportabile ora, ma sei ben determinato a uscire di qui. Tossisci ad ogni respiro, ti lacrimano gli occhi e vedi a malapena, però ogni passo che fai ti avvicina alla salvezza, mormori fra te e te senza molta convinzione. Il filo s'inoltra nella nube di polvere davanti a te, sepolto sotto un mucchio di detriti e macigni. Ti fermi e aspetti che l'aria si faccia più respirabile (vai al **274**), oppure cerchi di aprirti una via tra le rocce (vai al **365**)?

258

La chiami, ma non conoscendo il suo nome riesci solo a gridare: «Aiuto!» Non c'è alcuna risposta, solo l'eco dei muri che ti rimandano il tuo «Aiuto!» come se tutti quelli che perirono nel labirinto si fossero messi a gridare con te. Gridi nuovamente, sperando

ancora di avere una risposta. Ma non arriva nessuno, e allora ti metti a gridare come un forsennato, finché la gola ti si secca e diventi rauco. Alla fine cadi esausto contro una parete, sussurrando pianissimo: «Aiuto, aiuto . . »

Continua al **401.**

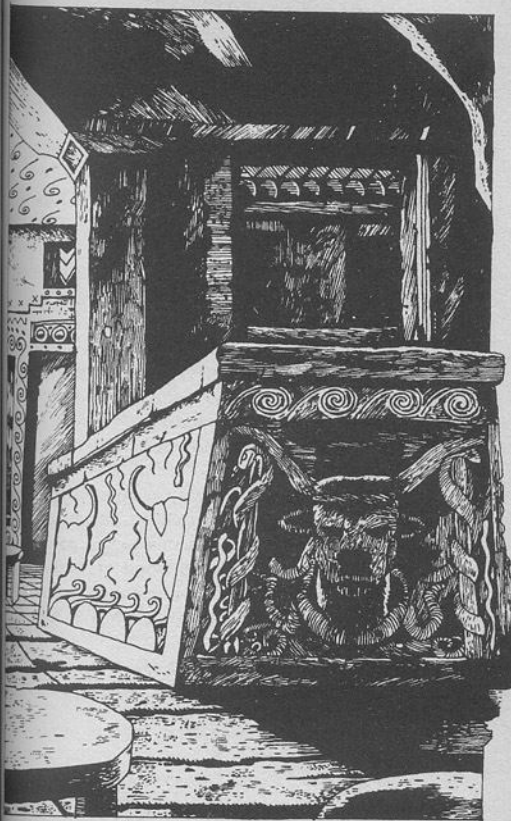
259

Qui il passaggio conduce in una grande sala semicircolare, nel cui centro c'è un enorme altare di pietra. Attorno ad esso sono sistemate alcune file di sedie, come fosse un'inanimata assemblea. Ti avvicini e noti che l'altare porta scolpito un bassorilievo raffigurante dei serpenti che s'attorcigliano intorno ad un bastone, e alcune teste di toro. Forse è qui che il Minotauro ha la propria corte. O forse qui i Cretesi compiono i loro inenarrabili sacrifici alla bestia taurina. Sei riluttante a passare ancora un secondo qui dentro, perché le pareti della sala sono dipinte in un rosso molto cupo. Puoi andare a ovest (al **359**), a est (al **222**) oppure a sud (al **52**).

260

Come t'inoltri nel buio sempre più fitto ti rendi conto che devi accendere la lampada, questa cosa così preziosa quaggiù. Continui il cammino, impaurito dal calpestio e dallo scricchiolio che senti tutt'intorno: forse i passi del ferale Minotauro, ma forse solo i movimenti dei ratti, i portatori della peste.

Vai al **406.**

261

«Puoi chiamarmi Alteo» le dici.
«Il mio nome è Taisia, ma molti mi chiamano la Rondine».
«Sono qui a negoziare la cessazione dei tributi da parte di Atene» le dici con accorata confidenza. «Atene non può farsi portare via ogni anno i suoi giovani ancora per molto».
Taisia riflette a lungo su quel che hai detto: «Ma in una guerra morirebbero ben più di quattordici giovani» è la sua risposta.
«Conta il principio» affermi, «e comunque, se ci fosse una guerra la posizione di mio padre sarebbe molto meno instabile di adesso. I re possono usare la guerra per giustificare quasi tutto».
Il volto di Taisia s'illumina. «Devi essere il fratello di Teseo, allora, se Egeo è tuo padre!» Poi s'acciglia: «Non mi ha mai parlato di te, però».
Allora le spieghi le circostanze della tua nascita, e come e dove sei cresciuto.
«Capisco» dice infine la ragazza, «i modi degli dei sono strani. Però adesso devi affrettarti, altrimenti Minosse s'arrabbierà». Ti veste con una tunica rossa e ti conduce nuovamente alla sala del trono. «È bello avere qui il fratello di Teseo». E poi aggiunge maliziosamente: «Anche Andra ne sarà particolarmente contenta».
«Cosa vuoi dire?» chiedi; ma siete già arrivati alla festa, e con la sensazione d'aver parlato troppo entri nella sala.

Vai al **381.**

262

Riesci a saltare nel corridoio e a staccare una torcia dal muro. Ma improvvisamente arriva una guardia che lancia un grido e corre verso di te. Le pari davanti la torcia per difenderti.

Continua al **336.**

263

Avanzi cautamente, ma inciampi e devi appoggiarti sulla ruvida parete di pietra per non cadere. Ti scortichi le mani contro qualcosa di acuminato e le ritiri insanguinate. Allora guardi con cura il muro per capire cosa ti abbia ferito a quel modo e trovi, appoggiata su una stretta sporgenza, la punta d'una lancia, intagliata con minuscoli segni che non riesci a distinguere così al buio. Forse si tratta di un'esecranda arma cretese, oppure è il segno lasciato da un giovane ateniese che incontrò il suo terribile destino nelle mani ferali del Minotauro.
Vuoi prenderla (vai al **176**) o no (al **193**)?

264

Non sei riuscito a ingannare la guardia che, afferrandoti per una spalla, ti scaraventa contro il muro. «Chi sei?» ti domanda.
«Un Ateniese, figlio di re!» gridi, e ti getti su di lui.

Vai al **336.**

265

Ti rechi alla palestra sotterranea, dove Crabia ti mette alla prova. Alla fine dell'allenamento sei esausto, ma molto più esperto di prima. Crabia sembra essere soddisfatta: «Non sei ancora bravo quanto tuo fratello, ma non va male». Poi ti dona un piccolo toro d'oro per sostituire quello d'argento. «Per l'astro degli allievi» aggiunge. Sei già all'inizio della rampa di scale e

Crabia sta per andarsene. «Buona fortuna, Alteo» ti dice ed esce. Torni nella tua stanza e ti butti sul letto. Aggiungi 5 punti di RESISTENZA e 2 di ONORE.

Continua al **213.**

266

Lasci perdere e torni lentamente alla sala del trono. La robusta duplice porta s'apre dolcemente appena la tocchi, ma preferisci non entrare. Invece dai una sbirciatina attraverso la fessura e vedi Minosse che parla con due guardie. Riesci a capire qualche parola: ha appena ordinato alle guardie di ucciderti! Non hai altra scelta che fuggire da Creta.

Vai al **116.**

267

Per la prima volta da quando sei a Creta compi, inconsapevolmente, un atto di coraggio. Vai verso Psyche ed inizi a parlarle.
«Psyche lascia cadere quella coppa».
Ancora silenzio.
«Psyche . . »
La ragazza si volta e ti guarda, poi cade nelle tue braccia. Allora Miktros tira fuori uno spadino ed avanza verso di voi con le peggiori intenzioni.
«Sta' alla larga!» gli gridi. Psyche sta piangendo nervosamente. Miktros, furibondo, continua ad avanzare ed allora togli dalle mani di Psyche la coppa spezzata e la pari davanti a Miktros. «Lasciala stare, ti ho detto!» La situazione è tesissima. Miktros rimette la spada nel fodero e recede.
«Sei un uomo morto, Alteo» ti sibila contro. «Riceverai una visitina, puoi starne certo!»
«Un sacco di gente mi ha detto la stessa cosa» gli rispondi. Vorresti insultarlo ancora, ma ti rendi conto che ti stai comportando come un rozzo marinaio. Porti via Psyche, che ora è arrendevole. Dietro, Lactris s'agita ancora, la tunica impregnata di sangue, la faccia una maschera di morte, bianca come la cenere sotto i rivoli vermigli.

Continua al **438.**

268

Dall'alto Olimpo scende su di te la benedizione degli dei, ma ora sei a Creta e qui prevalgono ancora forze più arcane ed oscure. Tutto quello che il tuo protettore può fare è trasformarti in un morbido gattino. Le ultime tracce dell'umana intelligenza svaniscono da te come in una dolce marea e ti senti prendere in grembo da Taisia ed a lei stai vicino, ma resterai un gatto per sempre.

269

«Vengo a dirti che sei libero» dici baldanzosamente alla guardia mentre entri nel tempio. «Puoi andare alle celebrazioni».

Se Apollo o Afrodite è il tuo protettore oppure hai un alto numero di punti di ONORE vai al **351.**
Altrimenti vai al **13**.

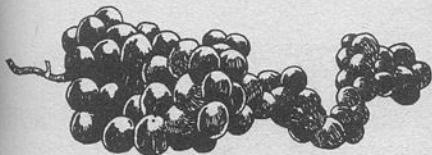
270

La stanza di Arianna è arredata sfarzosamente ma in modo poco uniforme, come se l'arredatore avesse avuto delle buone idee ma scarsa volontà di completare il progetto. Arianna è distesa su un ampio cuscino e, un po' annoiata, è intenta a un lavoro di cucito.

Come ti vede entrare dà a Lembra un'occhiata di stupore e di agitata speranza.
«Questo è Alteo» le dice l'Amazzone, «figlio di Egeo, ambasciatore da Atene».
Arianna annuisce con enfasi: «Sì, lo ricordo dalla festa di ieri notte». Si toglie una ciocca di capelli dalle labbra. «Aspetta fuori, Lembra».
«No, mia signora. Dopo quel che è successo con Eliduro, è in gioco la mia testa».
«Non essere sciocca, Lembra. Non toccherò questo ragazzino neanche con un dito. Fuori, ora».
Una sola occhiata alla principessa è sufficiente a dissipare l'idea che Minosse possa non essere suo padre. C'è la stessa inflessibile autorità, un'autorità che persino l'orgogliosa Amazzone deve riconoscere.

Continua al **513.**

271

Camminate per tutto il giorno sotto il sole verso il palazzo. Una volta lì i quattordici Ateniesi sono condotti in prigione, mentre tu, impolverato, sudicio e stanco vieni condotto a corte. Riconosci d'istinto l'uomo gigantesco che sta dall'altro lato della sala: è Minosse. Mentre si avvicina dai una rapida occhiata attorno.

«I prigionieri da Atene sono arrivati, sire» annuncia il capitano delle guardie.
«Bene, bene» tuona Minosse, «questo è uno di loro, vero Policrate?»
«No, sire . . » inizia a dire il capitano, ma Minosse lo interrompe.
«Allora è un nostro ospite, e visto che è qui potremo riservargli qualche gentilezza. Hai superato te stesso, Policrate».
Il capitano alza le spalle, mentre Minosse ti stringe la mano con una tale forza da spezzarti tutte le ossa: «Sono Minosse» dice.
«Ed io sono Alteo, figlio di Egeo».
«Ah! Alteo, eh? Bene . . . benvenuto qui, allora».
Cosa fai, gli dai ora le lettere, se le hai con te (vai all'**8**), oppure aspetti (vai al **433**)?

272

Arianna continua: «Odio stare qui a Creta, voglio andare sul continente. Voglio che tu mi ci porti».
«Lo farò, Arianna!»
«Quando fuggirai dal labirinto andrai al porto. Lì ho una barca con cui ce ne andremo».
«La mia nave è in attesa proprio un po' fuori dell'isola, quando saremo lì, saremo al sicuro . . . e torneremo subito ad Atene».
«Oh, sì» esclama, e svanisce nuovamente nell'ombra.
«Alteo?»
«Mmm?»
«Mio fratello è nel labirinto. Stai . . . stai attento». Detto questo se ne va.
Ripensando a queste sue ultime parole ti addormenti.

Continua al **195**.

273

Il grande Eracle è raffigurato mentre scende nei mondi inferi per compiere la sua dodicesima ed ultima impresa. Eracle afferra con le nude mani il temuto cane infernale, Cerbero, e lo porta al mondo assolato, mentre l'animale guaisce e grida, cercando con le sue tre teste di strappare la carne dell'eroe e di mandarlo così presso Ade, il suo padrone. Eracle, tuttavia, prevale sul cane infernale e completa la sua ultima fatica. Ora puoi continuare a nord (al **430**), a est (al **20**), a sud (al **122**), oppure ad ovest (al **306**).

274

Ti fermi per un istante, e presto l'aria si fa un po' più tersa. Il labirinto era quasi del tutto immerso nel buio prima del terremoto, mentre ora gli squarci nel soffitto sopra di te lasciano entrare larghi raggi di luce. Ora vedi che le rocce che nascondono il filo sono proprio i resti del muro crollato. Per la prima volta ti rendi conto che l'intero labirinto è andato distrutto, però sei confuso dai nuovi giri e dalle nuove deviazioni, dai passaggi dove prima c'erano solide rocce e dalle rocce insormontabili dove prima c'erano passaggi. Cosa fai, esplori un po' in giro (vai al **494**) oppure cerchi di tirare il filo (vai al **516**)?

275

«Devo parlare con Minosse» le rispondi cortesemente, e poiché capisce che non vuoi parlare non ti fa altre domande, ti veste con una tunica blu e ti riporta alla sala del trono. Ti fermi un istante per far mente locale sulla posizione della tua stanza, e poi la segui (al **381**).

276

Improvvisamente un odore dolce riempie l'aria e ti senti rincuorare, perché si tratta del profumo delle rose che filtra in qualche modo dall'alto. Tuttavia non è possibile. Più probabilmente si tratta dell'incenso usato dai Cretesi per coprire il fetore del labirinto: qualunque cosa è più gradevole del lezzo di muschio che finora ha riempito i tuoi polmoni. Ora puoi andare ad ovest (al **220**), a nord (al **475**), ad est (al **69**) o a sud (al **128**).

277

Ora sei seduto nella tua stanza ed aspetti, mentre l'ansia ti rode lo stomaco come fa la putredine con il solido albero che crolla a terra nella foresta. Arrivano due guardie per portarti al tempio. Riesci a nascondere sotto i vestiti un'arma, un pezzo dell'armatura e qualche altro oggetto. Sul FOGLIO DI VIAGGIO devi provvisoriamente togliere le armi e i pezzi dell'armatura che hai lasciato nella stanza (mettili fra parentesi perché potresti recuperarli più tardi).

Continua al **174.**

278

Sei su uno stretto camminamento ai piedi delle mura. Da un lato c'è una parete perpendicolare con una finestra molto in alto, almeno cinque metri da terra; dall'altro c'è un tetto che sale diagonalmente, solcato per tutta la lunghezza da uno scolo largo un metro, e che scende nella zona delle celle. Dietro a te c'è una botola che porta giù ad una galleria. Puoi continuare lungo il camminamento (vai al **405**), scendere giù per la botola (al **187**) o scalare la parete per arrivare alla finestra (al **27**).

279

Eracle dalle possenti braccia è qui ritratto mentre uccide una pericolosa aquila, poiché Prometeo aveva gridato aiuto nella sua tremenda agonia. Così un umano libera un dio, tuttavia Prometeo non può essere liberato finché un altro dio non prenderà il suo posto, e lunghe ere scorreranno per le porte del tempo prima che questo accada. Ora puoi andare a nord (al **366**), o a sud (al **165**).

280

Ringrazi Opris e ti precipiti fuori del palazzo verso il porto. T'imbatti in molte persone, a te poco familiari, che vanno nella direzione opposta, ma non riesci a trovare Arianna in nessun luogo. Allora ti metti a correre, prima lungo la banchina, poi per le strette viuzze che congiungono le locande con i magazzini. La città è affollata e trovare la ragazza in mezzo a tutta questa folla non sembra un'impresa facile. Finalmente scorgi il suo volto in una via stipata di gente e le corri incontro.

«Alteo, sei ancora vivo!» grida Arianna e i suoi splendidi occhi si colmano di un'espressione di sollievo così dolce che tutti i tuoi pensieri di morte svaniscono come per incanto, così come le fantasie notturne

svaporano alle prime luci dell'alba. La ragazza ti prende per mano e ti porta via.

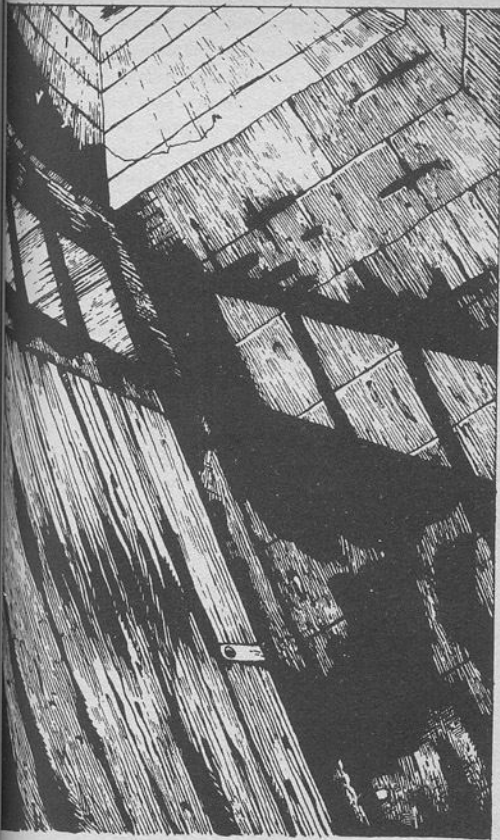
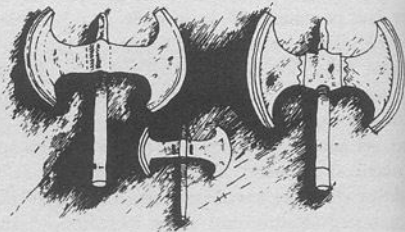
Continua al **199.**

281

I corpi caduti sul campo di battaglia sono come le foglie cadute dagli alberi, che marciscono e imputridiscono nel sottobosco della foresta. I resti dell'armata ateniese, terrorizzati, sono costretti a trattare con il crudele Minosse e a pattuire l'invio ogni anno di un tributo di sette giovani e sette fanciulle. Il cuore ti si gonfia di rabbia al pensiero del torto compiuto verso la tua patria. Al centro di questa scena è scolpita una O color rosso sangue. Ora puoi andare a nord (al **90**), ad est (al **128**), a sud (al **300**) o ad ovest (al **418**).

282

La cella è grande circa due metri quadrati, ed è possibile stare distesi solo in senso diagonale e in posizione semi-accovacciata. La porta è pesante e inchiavardata dall'esterno: nessuno la potrebbe forzare. Sopra la porta, sul muro, c'è una feritoia e ancora più su nel sof-

fitto si apre un camino piuttosto stretto. I muri sono ruvidi ma non ci sono appigli e la feritoia è troppo in alto per saltare fin là, anche aiutandosi con le mani. Inoltre una guardia passa a controllare ogni cinque minuti: sembra che tu sia proprio destinato a passare la tua prima notte cretese in prigione. Puoi pregare il tuo protettore per ottenere un po' d'aiuto (vai al **33**), oppure aspettare gli sviluppi della situazione (vai al **244**).

283

Non fai neanche un gesto, però il tuo sorriso basta per far andare Lactris in bestia. Dietro a te senti un rumore di cristallo che va in frantumi, e tutti si girano a guardare Psyche.

Continua al **247.**

284

«Sciocco! Te ne potevi andare via in pace. Ora non lascerai Creta mai più! Ma no, no, non ti ucciderò» dice Minosse parlando più a se stesso che non a te. «Portatelo nella stanza della torre!»

La guardia fa un balzo verso di te e ti lega strettamente le mani. Dai ancora uno sguardo al re, poi ti trascinano a palazzo. Vieni rinchiuso in una stanzetta dove c'è un'unica finestrella, da cui entra poca luce e dove, disperato e solo, ti siedi ad aspettare che passi il giorno e la notte, tuo unico riferimento per capire quanto tempo scorre via.

Continua al **64.**

285

Il sole picchia incessantemente, ti colpisce negli occhi e ti abbaglia. Fortunatamente scorgi più avanti un boschetto di olivi.

Continua al **211.**

286

Ti conducono in prigione, al **244.**

287

«Tra me e Psyche? Cosa vuoi dire?» ti arrabbi, ma in modo poco plausibile.

«Sai benissimo cosa voglio dire» risponde Miktros, «Psyche è mia. Lasciala stare».

Il battibecco sta prendendo una piega da tragedia ateniese, e hai la brutta sensazione che non ci sarai ad applaudire il finale. Per fortuna qualcuno avanza lungo il corridoio, e Miktros e Cremtone fuggono via con un'imprecazione. La persona che sta passando non la conosci, cosicché decidi di andare da Lactris, al **41.**

288

Abbandonata a terra giace una lira rotta, le cui corde si sono allentate e distaccate per l'umidità. Lo strumento dorato è mal ridotto dagli anni e non potrà più suonare. Incrostato di caligine e sudiciume, sul pavimento c'è un mosaico raffigurante Apollo, dio della musica, con in mano una lira lucente e splendente. Puoi prendere la lira rotta (vai al **162**), lasciarla dove sta e affrettarti verso nord (al **470**), a sud (al **136**), ad est (al **411**) o ad ovest (al **186**).

289

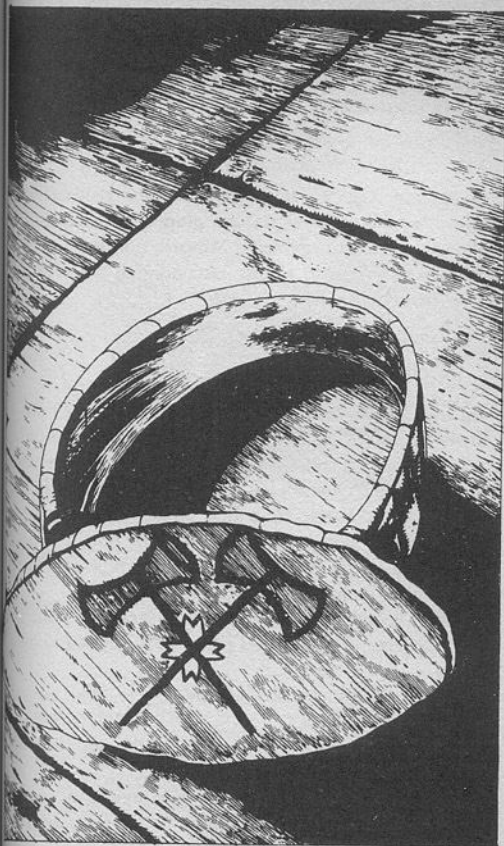
Con calma spieghi a Policrate che Minosse ha accettato di abdicare in cambio del favore che gli hai fatto, risparmiandogli la vita nel labirinto. Il capitano delle guardie prima guarda te, poi Minosse, poi nuovamente te. La sua espressione ti dice tutto, non sono necessarie parole.
Cosa vuoi fare, dunque, cercare di fuggire (al **164**), oppure combattere (vai al **34**)?

290

«Credo di non capire» dici.
«Credo che invece tu capisca benissimo. Sotto il mio regno Creta è diventata grande e potente, nonostante i tentativi degli dei, e quelli di Pasife, di frustrare i miei progetti. E ora dovrei vedere tutto il mio lavoro gettato all'aria da quel pagliaccio ubriacone di mio figlio?»
«Ma sarà lui ad ereditare il trono».
«Oh, avevo tre figli che amavo moltissimo. E sono tutti morti. Può capitare un incidente ... il quarto figlio ... sono il Re; mi succeda chi voglio io, accidenti!»
Hai capito tutto, ora. Cosa fai, assecondi i piani di Minosse (vai al **93**), oppure rifiuti di prendervi parte (vai al **424**)?

291

Davanti a te grava una cappa di fumo densa quanto uno sciame di api arrabbiate, disturbate da qualche incauto passante. L'aria diventa sempre più calda, finché è del tutto intollerabile. Questa, pensi, dovrebbe essere la via alle fucine di Efesto! Da un pozzo qualche metro più avanti s'innalza un gonfio, ustionante e asfis-

siante vapore con numerosi guizzi di fiamme. Tuttavia dall'altra parte del pozzo la via sembra facilmente percorribile. Cosa fai, cerchi di superare questo ostacolo (vai al **154**) oppure torni indietro a cercare una via più promettente (vai al **183**)?

292

Raggiungi l'oggetto, ansimante. Si tratta dell'anello di Minosse, che porta incisa una grande ascia bipenne e il segno M. Fortunatamente Minosse non ti ha notato. Ritorni di soppiatto al tuo nascondiglio, sorpreso per aver trovato l'anello.

Continua al **474.**

293

Al mattino ti gettano un altro tozzo di pane ed è Policrate stesso, il capitano delle guardie, a portarti carne ed acqua. Si ferma, gongolante, a guardarti mentre mangi e bevi. Quando hai finito ti conduce fuori della cella e lungo il corridoio fino ad una scala di pietra che porta ad una galleria. Alcune celle più in là della tua scorgi i sette giovani e le sette fanciulle ateniesi, e ti fermi un attimo a guardarli.
«Non li vedrai un'altra volta, Alteo» gracchia Policrate e l'ira divina ti esplode nel petto: «Ti piace tanto tutto ciò?»
«Sono il capitano delle guardie, faccio solo ciò che Minosse mi ordina».
«No, non è questo. Perché me? Perché sei così contento?»
Policrate ti guarda negli occhi: «Gli uomini di tuo padre uccisero i miei figli, Ateniese. Ora sarò io ad uccidere il suo!»
«Non li ho uccisi io i tuoi figli ... comunque, io sono nato a Trezene».
«Tutti sanno che gli abitanti di Trezene sono i peggiori bugiardi in circolazione. Perché ti dovrei credere? Vieni, è ora».
La sua logica certo non soddisfarebbe un filosofo, e tu sei furioso per quest'ingiustizia. Sotto di te, nelle loro celle, gli Ateniesi iniziano a cantare.

Continua al **228**.

294

«Sicché stavi tentando di rapire Arianna, bastardo! Be' hai scelto la vittima sbagliata questa volta. Lembra ti massacrerà per questo!»

Continua al **392.**

295

Il soprannome di Taisia è:

L'aquila? Vai al **134**.
Martin pescatore? Vai al **307**.
La gazza? Vai al **391**.
La rondine? Vai al **437**.
Cigno? Vai al **508**.

296

Riesci a resistere all'odore intenso e ti rendi conto che stava per stordirti e privarti del senso dell'orientamento. Stavi quasi per prendere la via sbagliata e perderti per sempre. Ora puoi andare a nord (al **220**), ad est (al **475**), a sud (al **69**) o ad ovest (al **128**).

297

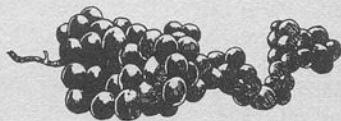
«Ho incrociato Diptis per strada» dici a Taisia.
«Ah, e che cosa ti ha detto?»
«Non so ... l'ho evitato per poter venire subito qui da te» rispondi, con fare indifferente.
«Sciocco da parte tua. Se voleva parlarti doveva avere qualcosa di importante da dirti. Si offende subito, sai? Io non andavo mica via; posso aspettare».
«Ma perché ti preoccupi tanto di Diptis?» le chiedi, un po' seccato.
«Credo che lo si tratti male. Anche tu sei stato rude con lui. Beh, ma dal momento che eri così ansioso di vedermi ..»
Passi alcune ore felici con Taisia.

Continua al **180.**

298

Sono entrati due uomini: si fermano per un istante a godersi il tumulto che hanno provocato e poi si dirigono verso il trono. È evidente che sono entrambi ubriachi.

Continua al **518.**

299

Cammini speditamente seguendo il filo e avvolgendolo man mano che avanzi. La matassa di lana cresce rapidamente finché diventa grossa come quando l'avevi presa. Non sei ancora arrivato ad alcuna entrata; il filo però ti dà speranza: sembra che non finisca mai e che non finirai mai di avvolgerlo. Allora inizi a camminare sempre più velocemente, quasi correndo per i corridoi del labirinto. Sei così indaffarato a riavvolgere la matassa che non ti accorgi nemmeno di andare a sbattere contro una persona ferma sul tuo cammino. Fai un balzo dallo spavento, e vedi che si tratta di una donna vestita di blu. La riconosci subito.

Vai al **356.**

300

Qui l'affresco ritrae il Minotauro che strazia le sue vittime con le ferali corna. L'animale è davvero terrificante, e sei sgomento all'idea di incontrarlo e di combattere contro di lui. Tuttavia devi salvare la tua vita e l'onore di Atene. Proprio sopra le corna del Minotauro è disegnata in giallo una S. Ora puoi andare ad est (al **319**), a nord (al **281**), ad ovest (al **77**) o a sud (al **132**).

301

Ritorni alla sala del trono, da dove è stato portato via il corpo di Lactris.
«Policrate ... ascolta, non farai qualcosa a Psyche, vero?» gli chiedi. Egli ti guarda con un vivo brillare degli occhi: «Beh, da come me lo chiedi, ti posso dire di no. Ha ucciso un traditore del nostro re. Se non altro sono orgoglioso di lei». Una espressione di sollie-

vo affiora sul tuo volto. «Oh bene» riprende Policrate, «ti sta bene così, vero Alteo? Beh, le cose andranno così se farai qualcosa per me. Altrimenti niente!»
«Che cosa vuoi?» chiedi disperatamente. Tutte le tue supposizioni si sono rivelate errate.
«Uccidi Cremtone per me!»

Continua al **376.**

302

Aspetti che la guardia ripassi lungo il corridoio, da sinistra a destra, poi punti i piedi contro una parete e mani e schiena contro l'altra, in modo da avere la porta a destra, ed inizi a salire così verso il soffitto. I muri sono distanti e fai molta fatica a salire a quel modo, però riesci a raggiungere il livello della feritoia prima che la guardia ritorni. Hai con te le lettere, se le possiedi, ma null'altro.
Cosa farai ora, salterai giù nel corridoio per andare a sinistra (al **24**) o a destra (al **262**), oppure continuerai a salire fino al camino (al **196**)?

303

Bussi alla porta della stanza di Opris. Appare Lactris e borbotta: «Sì, Alteo, desideri qualcosa?» in modo piuttosto scortese.
Però Opris lo spinge da parte e ti invita: «Entra, prego».
La stanza di Opris è molto ampia, però in disordine. Lactris, intanto, s'è sistemato in un angolo e sta arrotolando un pezzetto d'argilla fra le dita. Psyche è distesa sul letto, sorridente, senza nessun motivo particolare. Opris prende un calice e ti versa un po' di aromatico vino cretese. Lo assaggi con una certa esitazione. «Mmmm ... è buono» dici, e poi fai un cenno col capo in segno di approvazione.
«Non muoverti!» ti grida qualcuno: è Lactris, ma non riesci a spiegarti il perché di quell'ordine. «Bene» dice poi Lactris mentre lo guardi perplesso. Con l'argilla ha modellato una schematica tua caricatura. «Penso che la fonderò in bronzo e la chiamerò "L'Argivo sorpreso"».
Psyche ridacchia, mentre tu continui a sorseggiare il vino nel dubbio che Lactris si sia preso gioco di te. Per quasi un'ora stai lì a bere e parlare. Opris ti confessa il suo amore per una delle sacerdotesse, mentre Lactris professa il suo dogmatico concetto della vita e dell'amore.
«Solo gli uomini vanno bene per compagni» dice, «non puoi avere un rapporto d'amicizia con le donne; queste vanno bene solo per ..» e s'interrompe. Allora senti i passi di qualcuno che arriva.

Se Dioniso ti è FAVOREVOLE vai al **129.**
Altrimenti vai al **429**.

304

Le guardie ti afferrano e ti trascinano verso la macchina, che è stata posta di fronte a Minosse. Non puoi fare alcuna resistenza e non hanno alcuna difficoltà a spingerti dentro. Per tua fortuna svieni prima che la mortale tortura abbia inizio.

305

L'aria è nuovamente carica di polvere, e inizi a percepire un sordo dolore alla nuca. Continui ad avanzare, ma il dolore diventa così forte che ti pare che la testa stia per spaccarsi in due. Allora ti siedi e il dolore

s'affievolisce di colpo. Poi prosegui il tuo cammino, entrando in una zona ancor più buia del labirinto. Ti sei perduto (vai al **488**).

306

Le tue gambe sono stanche come quelle di chi abbia scalato un'alta montagna, e abbia veduto rimpicciolirsi sempre più i contadini delle valli intenti alle loro fatiche e, tuttavia, deve continuare la sua ascesa. Però qui non c'è l'aria aperta, ma solo l'opprimente nebbiolina del labirinto. Finalmente giungi in una camera circolare, sorprendentemente ben illuminata. Con la coda dell'occhio scorgi uno scheletro ancora rivestito dell'armatura, ma con uno squarcio aperto sul pettorale. Un misto di paura, panico e commozione ti stringe il cuore quando capisci che si tratta di Teseo, tuo fratello, il grande eroe, di fronte al quale tutti gli avversari fuggivano. Tutti meno uno. Accanto al muro, e distante dallo scheletro, come lo sono gli spiacevoli avanzi gettati dal tavolo ai cani, c'è la sua spada, quella spada datagli da Era, una spada divina. Sei commosso fino alle lacrime e ti senti mancare nei tuoi propositi. Cosa fai, prendi la spada perché ti aiuti a vendicare la morte di tuo fratello (vai al **389**)? Oppure ti fidi delle tue capacità e, trascurando i riti funebri dovuti a Teseo, ti accingi a combattere con il Minotauro (vai al **394**)?

307

Vai al **341.**

308

«No, Minosse. Arrenditi, oppure muori. Sono riuscito a scovare il Minotauro, e non mi sarà difficile trovare l'uscita».
«Il re di Creta non s'arrende a nessuno!»
«D'accordo, Minosse. Che si continui a combattere, allora!»
Continui il combattimento, ma Minosse, GRAVEMENTE FERITO, non può far altro che parare i tuoi colpi. Alla fine è stremato e riesci ad infliggergli il colpo fatale. Cade ai tuoi piedi, morto. Allora ti pieghi per raccogliere la sua spada e noti l'anello, con l'ascia bipenne e il motivo a forma di M, che sfili dalla sua mano senza vita e riponi in tasca. Dopo aver dato un'ultima occhiata al suo corpo t'inoltri ancora nell'oscuro labirinto. Prendi 6 punti di ONORE per aver ucciso Minosse e continua al **488.**

309

Se tu avessi ancora bisogno di una spiegazione, allora ti farà piacere sapere che Policrate non ti crede. Ti consigliamo di scappar via. Prendi 2 punti di INFAMIA e torna al **289.**

310

Una mandria di vacche dalle lunghe corna, che si mescola alle acque ribollenti, è il soggetto di questo affresco, mentre Eracle sgombra le scuderie di Augia, sua sesta fatica. La sporcizia vecchia di trent'anni di quelle mandrie cade a insozzare il suolo dell'Elide, mentre l'eroe sta in mezzo a quella confusione di bestie e di acqua, braccia all'aria in segno di trionfo. Ora puoi andare a nord (al **343**), ad ovest (al **475**) o a sud (al **470**).

311

Siete entrambi in ritardo per la colazione, cosicché vi sedete in disparte con discrezione. Mangiucchi senza molto desiderio qualche oliva e alcuni acini d'uva, lasciando la crusca, cibo che a Trezene è usato per nutrire i cavalli e non le persone.
«Devo annunciarvi» dice Pangrione, il Gran Sacerdote, interrompendo il lieve brusio nella sala, «che gli efori per questa festività saranno Noa ed Opris. Questo è tutto». Detto questo se ne va. Anche Taisia si alza, dopo aver terminato la sua crusca, e tu la segui.

Continua all'**11**.

312

«Non sono un servitore, sono il figlio di un re!» dichiari. Egli ci pensa su per un istante, chiaramente confuso dalla tua risposta, e poi ti ribatte: «Eh no, credo di essere io figlio di re». Poi con uno spintone ti scaraventa via. Cadi all'indietro, sbattendo contro il tavolo, e mentre sei ancora sbilanciato ti raggiunge allo stomaco un forte pugno. Ti pieghi in due dal dolore, però hai la prontezza di spirito di scansare il suc-

cessivo attacco. Afferri il giovane per le gambe e lo fai volare a terra, dove batte violentemente il capo sul pavimento con un suono cupo e vuoto. Ma prima di poter trarre vantaggio da questa mossa le guardie ti sono addosso. Il tuo avversario ora esce barcollando, aggrappato al collo del suo compagno.
Minosse dà ordine alle guardie di lasciarti libero e t'invita ad unirti nuovamente al banchetto: «Non è cosa normale che i miei ospiti assalgano mio figlio, però Cremtone non si meritava di meglio».

Continua al **160.**

313

Muoversi nel labirinto non è certamente una cosa facile. I disegni dei tappeti appesi nella tua casa a Trezene non sono nulla, in confronto alle vie segrete e ai corridoi del regno del Minotauro. Abbi prudenza, caro Alteo, perché senza prudenza morirai come un mendicante, sconosciuto e abbandonato da tutti.

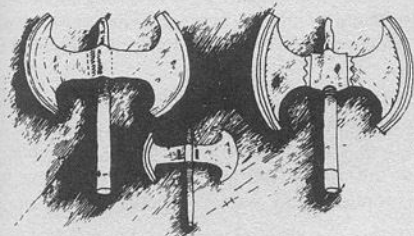
Vai al **501.**

314

Corri lungo il passaggio e davanti a te scorgi la familiare figura di Minosse. Hai un sospiro di sollievo e moderi il tuo passo in modo da non farti sentire. Egli si ferma di tanto in tanto, appoggiandosi al muro per prendere fiato ed anche tu ti arresti, ben nascosto nell'oscurità. Dopo un po' Minosse raggiunge un punto dove le pareti si allargano e un'ampia apertura nel soffitto lascia entrare un po' di luce naturale. Minosse grida per chiamare una guardia.

Continua al **74.**

315

Giochi per un po', distrattamente, con la tua ombra, poi ti siedi, preoccupatissimo. Improvvisamente ci sono dei rumori fuori, e Opris irrompe nella stanza agitatissimo.
«Che succede?»
«Vieni con me» ti risponde.
Allora v'affrettate lungo il corridoio, mentre Opris inizia una confusa spiegazione: «Si tratta di Psyche, è diventata furiosa . . . ha sfigurato la faccia a Lactris con un calice».
«Santi dei! È grave?»
«Mmm. Sono andati a prendere Diptis dalla prigione, per vedere se può fare qualcosa, e dalle Amazzoni per qualche erba o medicamento . . »
«Come prigione? Diptis in prigione?»
Opris sospira. «Sì, Policrate l'ha arrestato la scorsa notte assieme a Crabia ed altre persone. Sono accusati di tramare una rivolta o qualcosa del genere, non so».
«Ma Lactris sta bene?»
«Forse ha perduto l'uso della mano destra, e comunque ha delle brutte ferite».

Entri nella stanza di Opris. Psyche è distesa sul letto, il corpo coperto di piaghe. Noa si sta prendendo cura di lei. Noa alza lo sguardo e ti dice: «Alteo, devi parlare a Policrate, convincerlo a lasciarla libera. Tu sei l'unico che lo può fare, qui».
Cosa fai, vai a persuadere Policrate (al **206**), oppure no (vai al **382**)?

316

Qui l'affresco ritrae una giovane ragazza della Nubia, con una tunica che le lascia una spalla graziosamente scoperta. Ora puoi andare a sinistra (al **456**) o a destra (al **178**).

317

Srotoli sul tavolo un frammento di pergamena. «Che cos'è?» Purtroppo non sai decifrare la scrittura cretese. «Mettilo giù» ti ordina Taisia. Dai ancora un'occhiata furtiva alla pergamena. La firma è in scrittura greca, una M maiuscola con un abbozzo d'ascia. Fai come Taisia ti ordina, rimettendo a posto la pergamena, ma continui ad essere perplesso. Che M stia per Miktros? Allora ti decidi a chiedere a Taisia: «Come mai hai ricevuto lettere da Mik ... ehm, da Minosse?» ti correggi in tempo, improvvisamente hai capito di chi si tratta.
«Oh, si tratta soltanto di faccende di corte, riguardanti Arianna e le sue ancelle».
Si tratta di una spiegazione abbastanza plausibile, ma noti un'intonazione un po' colpevole nella sua voce, un tremore che non avresti scoperto qualche ora prima.
«Non è la verità, eh?» le chiedi.
La ragazza resta sulle proprie posizioni, ma puoi percepire dal suo sguardo che sta mentendo.
«Di che si tratta, allora? Riguarda me?»

Continua al **416.**

318

Il labirinto comincia a scoraggiarti. Ti sembra d'aver camminato in tondo per giorni interi. Ti sembra di sentire le voci di una tranquilla conversazione, ma ogni volta che cerchi di avvicinarti t'imbatti in una solida roccia che ostacola il cammino. Adesso la terra comincia a tremare, e ti affretti per paura d'essere travolto finché non ce la fai più a correre. Cosa fai, cadi a terra e riposi (vai al **538**), oppure continui a camminare lentamente (al **131**)?

319

Qui il pavimento è sporco di qualcosa che sembra sangue. Il suo colore cremisi risplende in un modo sinistro nell'oscurità. I dipinti sul muro sono stati scrostati in modo furioso e disperato da qualche mano ignota, tuttavia riesci ancora a scorgere rappresentata una scena di sacrificio umano. Ora puoi continuare ad ovest (al **300**), a nord (al **128**) o ad est (al **249**).

320

Improvvisamente uno dei danzatori di fronte si lancia contro di te con la gamba protesa: una lama che spunta dal suo sandalo ti penetra nello stomaco, procurandoti una lunga e profonda ferita. Le danze s'interrompono immediatamente, mentre il danzatore scappa via dalla sala, più rapido delle guardie. Ti guar-

di il ventre, mentre una linea sottile di rosso sangue comincia ad imbrattarti la veste e a scendere pian piano lungo il corpo. Poi senti un vibrante pulsare alle orecchie, ed il mondo sembra scivolar via da te. «Veleno» dice qualcuno, mentre cadi a terra.

Se puoi chiedere aiuto a Zeus, vai al **140.**

321

Arretri, mentre le frecce picchiano sui muri tutt'intorno a te, e scivoli nella botola.

Vai al **187.**

322

«No, Minosse, non è abbastanza» gli rispondi. «Devo essere re». Minosse china il capo pensosamente, poi si toglie l'anello. Senza alzare lo sguardo te lo consegna. Tu lo afferri avidamente: è l'anello con l'ascia bipenne e il segno a forma di M. Te l'infili alla mano sinistra ma è troppo largo e scivola via. Con riluttanza, allora, lo riponi in tasca e segui Minosse, che già s'è inoltrato per i corridoi del labirinto. Cammina lentamente, con le mani giunte in grembo. Vi ci vuole molto tempo prima di riemergere alla brillante luce del sole. Minosse ti guarda e il suo volto assume un'espressione sogghignante.

Continua al **440.**

323

Se hai letto il primo libro di quest'avventura ti ricorderai che i vini greci non sono nulla di speciale, specialmente in questo periodo: e i vini cretesi non sono certamente migliori.
Prendi anche 1 punto di INFAMIA e vai al **303.**

324

I resti di quello che un tempo era un uomo, dopo che è stato sottoposto alle cure della macchina di Dedalo, non meritano l'attenzione degli dei olimpi.

325

«Non sono un'ancella!» urla arrabbiata, «quelli che insultano le Amazzoni si pentono presto d'averlo fatto!»

Continua al **392.**

326

Ti dirigi verso la camera di Taisia, arrabbiatissimo. La trovi affacciata alla finestra; si gira e noti così che indossa proprio un braccialetto dorato.
«Perché mi guardi a quel modo?» ti chiede dopo un po'.
«Mostrami quel braccialetto».
«D'accordo». Te lo porge e tu lo rigiri fra le tue mani. Finalmente trovi quel che cercavi: «Ecco: l'ascia bipenne!»
«E allora?»
«Allora è il simbolo di Minosse».
«Ebbene? Ogni cosa qui a Cnosso porta quel sigillo».
«Dove l'hai preso?»
«Non devo rispondere di n . . .»
«Dove? Da Minosse?»

Continua al **416.**

327

Ti senti afferrare da altre persone e ti sbattono fuori, in mezzo alla strada (vai al **507**).

328

Mentre continui il rumore diviene sempre più intenso. Stai scendendo dapprima lentamente, poi sempre più rapidamente, finché arrivi ad un larghissimo fiume sotterraneo che scorre fra le rocce.
Vicino al luogo in cui il fiume scompare c'è un ammasso di ossa bianche e levigate dall'acqua, segno evidentissimo della carneficina operata dal Minotauro sui poveri giovani ateniesi. Puoi ora andare alla ricerca di un passaggio segreto (vai al **245**), oppure tornare indietro (al **144**).

329

Tutt'e quattro vi incamminate giù verso il porto, non precisamente verso il punto dove sei sbarcato il giorno prima, ma verso un porticciolo secondario con le stradine affollate di marinai, mercanti e schiavi. Però invece di entrare in città Opris ti conduce verso una rimessa per barche, un po' più vicina del porto vero e proprio.
«Ecco qui!» Opris apre le porte della rimessa e appare un caicco ormeggiato. «Vieni a bordo» ti dice. Noa e

Taisia saltano lestamente nell'imbarcazione. Le segui (all'**87**)? Oppure preferisci fare un giro per la città (al **388**)?

330

Mentre resti così a pensare tutti gli altri si sono alzati. Prendi 1 punto di INFAMIA. Ti alzi in fretta, però Cremtone ha notato il tuo comportamento maldestro.
«Chi ha portato questo maiale maleducato alla nostra tavola? Dovrebbe starsene fuori con gli schiavi e gli animali a mangiarsi la broda dal truogolo!» Cremtone fa una pausa per ricominciare la sua sfilza d'insulti, ma prima che possa iniziare di nuovo afferri un enorme cocomero e glielo scagli contro. Purtroppo lo manchi, facendo esplodere il grande frutto contro il muro e innaffiando gli astanti con il rosso e mieloso succo. Cremtone resta per un istante stupefatto. Suo padre, Minosse, rompe il silenzio generale: «Ora mi pare un po' troppo. Continuerete il vostro scontro al tempo opportuno. Domani ci sarà la rituale gara di pancrazio, durante la festa in onore di Demetra. Voi due sarete i lottatori. Ma fino a quel momento state lontani l'uno dall'altro!»
Detto questo Minosse esce con fare regale dalla sala. Tu ritorni nella tua stanza, al **500.**

331

Zeus, padre degli dei, afferra Prometeo e ordina che sia incatenato ad una roccia nella desolata terra scita. Tuttavia Prometeo, colui che diede agli umani la conoscenza, il fuoco, la scrittura, il dono della profezia, il metallo, sfida il re olimpo ed è perciò scaraventato nelle oscure profondità del Tartaro, perché ha profetizzato che Zeus sarebbe stato detronizzato dal suo

stesso figlio. Dopo aver visto questo affresco puoi proseguire a nord (al **63**) o ad est (al **165**).

332

Cerchi di consolare Psyche, ma sei un po' imbarazzato. Le dici che mai t'era piaciuto Lactris e che eri sorpreso per quel che ella vedeva in lui. Ma tutto questo non sortisce alcun effetto. La fanciulla stringe la coppa con ancor più forza, la spezza sul tavolo e sussurra: «Lo ucciderò!»

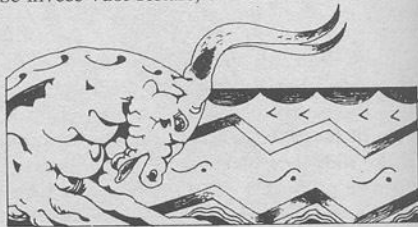
Continua al **247**.

333

«Come fai a sapere il mio nome?» le chiedi.
«Io sono Lembra, l'Amazzone a guardia della principessa Arianna. Cosa vuoi da lei? Oppure stai cercando me?»
«Speravo di poter parlare con la principessa» le rispondi.
«La principessa è sotto la mia protezione; non può parlare con nessun uomo. Perciò ora vattene, Alteo».

Se possiedi un amuleto d'oro, vai al **18.**

Se non lo possiedi e desideri andartene, vai al **490.**

Se invece vuoi restare, vai al **246.**

334

Mentre te ne stai nascosto noti davanti a te, sul pavimento, un piccolo oggetto. È pericoloso uscire dall'ombra per raccoglierlo, ma sei molto curioso di sapere di che si tratta. Allora decidi di avvicinarti avanzando carponi.
Tira un dado per sapere se Minosse ti ha visto o meno.

Se fai da 1 a 3 vai al **23.**

Se fai da 4 a 6 vai al **292.**

335

Afferri il papiro con molta delicatezza, temendo di farlo andare in polvere da un momento all'altro. Improvvisamente la terra si mette a tremare e grandi squarci si formano sulle pareti. È il Minotauro, adirato per la presenza di un intruso nei suoi domini, sta distruggendo la sua stessa prigione. Dimentico del papiro fuggi via: a ovest (al **342**), a est (al **466**) o a sud (al **385**).

336

Sei tu ad attaccare per primo. La guardia ha POTENZA 6 e PROTEZIONE 11, con in più un giustacuore di cuoio (PROTEZIONE 2) e una frusta (POTENZA 1). Tu sei senza armatura, però hai in mano una torcia (POTENZA 2). Non puoi ritirarti.

Se ti arrendi, vai al **218.**

Se muori e sei salvato da Zeus, vai al **472.**

Se riesci a FERIRE GRAVEMENTE la guardia, vai al **79.**

337

Il nuovo giorno s'annuncia in tutto lo splendore dell'alba e ti alzi riposato, senza più alcun residuo di mal di capo. Ti vesti e vai a fare colazione (al **377**).

338

Per secoli e secoli le ninfe hanno avuto cura dei sandali alati, del magico borsello e dell'elmetto di Ade, che rende invisibile colui che li indossa. Come puoi vedere da quest'affresco, quando arrivò Perseo le ninfe glieli diedero volentieri, perché il suo destino era più importante del loro. Da Ermes, il messaggero degli dei, il figlio di Danae e di Zeus, ricevette un falcetto, e da Atena, regina della città dove regna tuo padre, uno specchio che lo aiutasse nel compiere la sua impresa. Ora puoi andare a nord (all'**86**), a sud (al **20**) o ad ovest (al **430**).

339

Gli consegni le lettere: Minosse controlla il sigillo, poi le apre e le legge. Dopo un istante alza di nuovo lo sguardo.

«È vero, sei chi dici di essere, Alteo. *Kalosoriate,* benvenuto qui. Tra tre giorni celebreremo la festa in onore di Demetra; fino ad allora non è lecito mangiar carne né bere vino né compiere alcuna attività. Dopo la festa ne parleremo e prenderò una decisione. Sarai nostro ospite a corte, nel frattempo. Adesso puoi fare quel che desideri, andare e venire quando vuoi: non abbiamo segreti per nessuno qui. Questa sera c'è una festa, e si balla: ci vedremo lì. Arrivederci, Alteo».

Continua al **37.**

340

Quando arrivi alla palestra le uniche persone che vedi sono due guardie che si stanno allenando. Ti dicono che Policrate è uscito da pochi istanti ma che probabilmente tornerà fra non molto. Puoi tornare nella tua stanza (al **240**) oppure aspettare che torni (continua al 137).

341

Prima che tu possa rispondere senti un furioso bussare alla porta. Taisia ti spinge da parte, e nei suoi occhi s'accende una luce di disprezzo. Improvvisamente irrompe Policrate assieme a due guardie. Queste ti afferrano e ti bloccano contro il muro.

«I tuoi sospetti erano giusti, mio signore Policrate» dice Taisia, «questo cane d'un Ateniese è venuto fino a Cnosso con la perfidia nel suo cuore di pietra. Tramava di rapire la nostra signora Arianna e di uccidere il Minotauro. Ma i suoi propositi di tradimento gli sono sfuggiti dalle labbra durante l'ingiusto sonno».

A gran voce allora protesti la tua innocenza, ma la colpevolezza ti traspare sul volto.

«Sospettavo proprio questo» afferma Policrate. «Tu» grida ad una guardia, «porta la verga!» La guardia esce dalla stanza. Cosa fai, cerchi di approfittare dell'assenza di una guardia per cercar di fuggire (al **44**) oppure aspetti che si compia il tuo destino (al **103**)?

342

Arrivi ad una rampa di scale che va in direzione sud. Qui le pareti non sono affrescate, ma vi sono intagliate figure grottesche e strani animali, sembra che gli abitanti dell'Ade si siano radunati qui per osservarti. Non riesci a scorgere cosa c'è nell'oscurità, dopo i primi gradini.
Cosa fai, imbocchi la scala (vai al **111**)? Torni indietro verso ovest (al **238**), verso nord (al **448**) oppure verso est (al **39**)?

343

Nel mezzo d'una piccola sala circolare noti una pozza poco profonda, formata dall'acqua che cade dall'alto. Una flebile luce, pochi raggi di sole che filtrano dal soffitto, provocano uno strano bagliore, come se una falena, nel tentativo di scappare da un'ampolla, s'agitasse freneticamente con le sue fragili ali. Desideri rinfrescarti e bere di quell'acqua (vai al **460**)? Se possiedi una borraccia potresti riempirla (vai al **496**). Oppure preferisci proseguire verso est (al **402**), verso ovest (al 16) oppure verso sud (al **310**)?

344

Esci dal nascondiglio e manifesti la tua presenza: allora la guardia muove verso di te con fare minaccioso, ma Opris la blocca con la sua mano ferma.

«Va tutto bene» dice Opris. «Qual buon vento ti porta al tempio, Alteo?»
«Beh, sono venuto per vedere il quadrato del pancrazio prima di combattere contro Cremtone ... e anche per dare un'occhiata al labirinto».
«È contrario alla legge entrare nel labirinto. Ma dal momento che sei un amico» ti dice queste ultime parole con un fil di voce, cosicché la guardia non possa sentire, «ti dirò tutto quel che so». Avanza verso il pozzo e ti indica le tenebre del labirinto. «Si dice che quando lo ebbe costruito Dedalo ne affrescò le pareti con le avventure degli eroi. Mentre moriva nella sua tremenda agonia, torturato dalle macchine che egli stesso aveva inventato senza mai sospettare che un giorno ne sarebbe stato lui stesso vittima, mi sussurrò queste parole: "Segui i passi del figlio di Zeus"».
Annuisci con un gesto solenne e ringrazi Opris. Ti accordi con lui per incontrarlo assieme a Noa alle danze di questa sera, poi fai ritorno nella tua stanza (al **403**).

345

La schiava ti guarda con un'espressione d'incredulità e, dopo un istante d'esitazione, ti conduce verso il labirinto. Prima che tu possa fare alcuna domanda fugge via. Allora avanzi verso il tempio. C'è uno strano silenzio, e l'incenso arde nei bracieri. Nel centro della sala c'è un ampio pozzo, su cui ti chini per vedere cosa si nasconde in quell'oscurità. Un rumore ti avverte che qualcuno sta arrivando. Allora ti nascondi dietro una statua e noti una guardia che sta ritornando al suo posto, ai bordi del pozzo. Cosa fai, attacchi la guardia (vai al **166**), resti nascosto (vai al **227**), oppure cerchi di andar via (al **370**)?

346

Miktros finalmente rompe il silenzio e colpisce violentemente Psyche al petto, facendola cadere a terra e disarmandola con un calcio ben assestato. Allora Opris interviene, perché Miktros continua ad infierire coi suoi calci.
«Miktros ferma! Basta così!» urla Policrate. Ma Miktros colpisce la ragazza una terza volta. «Basta, ho detto basta!» tuona Policrate.
Opris trascina via Psyche, mentre Policrate a stento riesce a frenare la sua furia: «Il giorno della festa, la città è quasi in rivolta e voi vi state comportando come dei selvaggi, come dei ... Fuori! Fuori di qui, tutti!»
Torna nella tua stanza. Prendi 1 punto di INFAMIA per non essere intervenuto e continua al **91.**

347

Qui è raffigurata Demetra, madre dei raccolti, colpita per la perdita della figlia. La dea vaga in lungo e in largo sulla terra finché incontra Ecate, che divina per lei la tremenda verità: Persefone è stata rapita da Ade, principe dei mondi inferi. Ora puoi proseguire ad est (al **90**), a sud (al **418**) oppure a nord (al **26**).

348

In un bagliore di luce divina t'appare Afrodite, dea della bellezza. Sei sconcertato e ti manca il fiato per la vista insostenibile. La dea ha un gridolino deliziato e poi ti rassicura, sfiorandoti il volto con le sue dita: «Va bene, ricomponiti ora. Ricordati quel che devi fare: devi uccidere il Minotauro, che è un animalaccio che tutti vorrebbero evitare, e poi devi salvare Arianna, che è una fanciulla nobile e bella - beh, bella per

la media degli umani. Comunque ricca. Insomma, la voglio come ancella. Sarà un bel divertimento, tutte quelle ragazze. Hai capito quel che intendo, vero?»
La dea, con queste parole, svanisce, lasciandoti il ricordo fuggevole di un bacio, dolce come il miele, a indugiare sulle tue labbra. Allora ripensi a tutte le tue avventure: mandato da Ermes ad Atene, ti sei affidato alla dea della bellezza, che hai poi incontrato lungo il tuo cammino. Sei poi stato a Micene, hai fatto infuriare Era, regina degli dei, che travestita da vecchia avevi scaraventato in un fiume. Poi, presa una imbarcazione a Cencree, hai naufragato nei pressi di Crommione, liberandone gli abitanti da un verro mostruoso. Sei invece stato congedato con meno benevolenza dagli abitanti di Page, perché non sei riuscito a liberare la città dalla piaga dei ratti, ed anzi sei stato morso ed infettato da questi immondi animali. Hai visitato il tempio di Delfo, hai preso parte ad un'orgia dionisiaca sulla strada per Acarne, hai impedito il crudele sacrificio di un cagnolino ma così hai fatto infuriare la dea Ecate. E ad Acarne hai visto le famose corse dei carri. Poi ad Atene hai conosciuto finalmente tuo padre, che ti ha inviato a combattere le Amazzoni. In battaglia hai sconfitto la loro regina, Antiope. Dopo questa impresa tuo padre, re di Atene, t'ha mandato a Creta per negoziare con Minosse la cessazione del tremendo tributo umano che Atene è costretta a pagare. Ma durante il viaggio per mare hai dovuto affrontare il serpente marino inviato da Poseidone, e superare una furiosa tempesta. Poi hai avuto un emozionante, ma anche spossante incontro con Afrodite nella sua accogliente dimora a Citera. Da ultimo hai dovuto evitare l'abbraccio mortale di Talos, il gigante di bronzo che protegge Creta, per arrivare finalmente sull'isola.

Ora prosegui al **530.**

349

Stai per essere sopraffatto, quando arriva il capitano delle guardie. Ti lancia un'occhiata e dice: «Figlio di re, eh? Una volta erano fatti d'una pasta migliore i figli di re!»
Vieni trascinato via assieme agli altri prigionieri, mentre il comandante della nave non può far altro che scuotere le spalle in segno di rassegnazione. Ti scaraventano in prigione e non c'è più alcuna possibilità di fuggire. Sei chiuso in una cella, separato dagli altri. Finalmente cadi in preda ad un sonno profondo. Prendi 1 punto di INFAMIA e continua al **282.**

350

Colpisci la guardia e la trascini, svenuta, dietro l'altare. Le prendi la spada e salti giù nel labirinto. Ora hai 2 punti di POTENZA, grazie alla spada, ma non hai con te né armatura né altre armi.

Continua al **67.**

351

La guardia se ne va senza indugio. Quando ti sei assicurato che non è in procinto di ritornare, salti nel pozzo. Non hai armi con te.

Continua al **67.**

352

Qui il soffitto è piuttosto alto, e quasi riesci ad immaginare il mondo solare che sta sopra, quel mondo degli uomini dove i guerrieri combattono le loro guerre, dove è festa e rumor di battaglia. Ma in questo mondo sotterraneo non c'è nulla di tutto questo. In un angolo scorgi una cosa bianca e ti avvicini con cautela per vedere di che cosa si tratta: è il braccio d'una statua, spezzato proprio sotto la spalla. Ti guardi intorno ma non trovi altri frammenti. Sembra il tenero e delicato braccio d'una donna. Cosa fai, lo raccogli, nel caso che più avanti trovi il resto della statua (vai al **119**)? Oppure lo lasci lì e ti dirigi a nord (al **68**), o ad est (al **276**), o ad ovest (al **281**), o, infine, a sud (al **319**)?

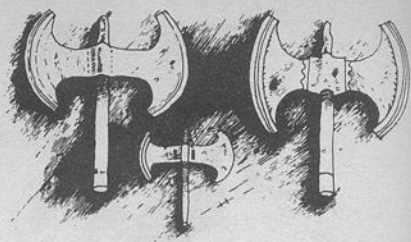
353

Se hai un amuleto d'oro, vai al **18.**

Se invece hai una spilla tempestata di gemme, vai al **248.**

Se, infine, non possiedi nessuna di queste due cose, vai al **333.**

354

«Prenditi il mio trono» continua Minosse, «hai distrutto il mio palazzo e il mio labirinto, distruggi ora il mio regno!» Detto questo si toglie l'anello e lo getta

ai tuoi piedi. Ma mentre ti pieghi a raccoglierlo ti dà un violento calcio in faccia, scaraventandoti all'indietro. Prima che tu possa reagire la terra ricomincia a tremare, proprio come quando eri nel labirinto. Allora iniziate a tremare, tu e il re, presi dal terrore. Il terremoto, però, cessa improvvisamente.

Continua al **440.**

355

Il pancrazio, l'antico pugilato, è condotto proprio da te: segna su un foglio i tuoi punti di RESISTENZA e quelli di Cremtone (sono 50). Il combattimento avviene con una serie di pugni: ciascuno dei contendenti continua a colpire finché abbatte l'altro o viene abbattuto. Prima di colpire scegli un bersaglio (testa, cintura, torace) e getta un dado per vedere se Cremtone lo difende (vedi la tabella qui sotto). Se Cremtone non lo sta difendendo, sottrai dalla sua RESISTENZA:

1 punto, se colpisci il torace
2 punti, se colpisci la cintura
3 punti, se colpisci la testa.

Se, al contrario, Cremtone difende proprio quel bersaglio, il tuo pugno non va a segno e tocca così al tuo avversario. Allora decidi quale zona del tuo corpo vuoi difendere (testa, cintura, torace) e getta un dado per vedere quale delle tre cercherà di colpire Cremtone.

TAVOLA DELLE CORRISPONDENZE:

Punteggio con il dado	In attacco	In difesa
1	testa	torace
2, 3	cintura	cintura
4, 5, 6	torace	testa

Se la tua RESISTENZA arriva a 0 (o meno) sei morto, e nemmeno Zeus potrà salvarti. Se invece a 0 arriva la RESISTENZA di Cremtone, egli cade a terra svenuto (continua al **97**).

Ma se la sua RESISTENZA va sotto 0 allora è morto (continua al **485**).

356

«Arianna» gridi, «cosa fai nel labirinto?»
«Sono venuta a cercarti, Alteo» risponde la principessa. «Seguimi ora: dobbiamo andarcene in fretta».

Continua al **224.**

357

Protesti debolmente, mentre la guardia ti afferra con il suo braccio possente e ti trascina lungo il corridoio per poi sporgerti fuori da una finestra. Il terreno sembra vorticare sotto i tuoi occhi, e cerchi disperatamente un appiglio.
«Stiamo perdendo tempo» dice Policrate. Allora la guardia ti lascia andare e tu precipiti giù schiantandoti sul terreno.

Se Zeus può salvarti, vai al **213.**

358

Prendi 5 punti di ONORE. Barcollando continui per la via, al **507.**

359

Qui l'affresco raffigura Perseo mentre porge ad Atena la testa della Gorgone, che la dea guerriera pone al centro del suo scudo. Allora Perseo si dirige ad Argo con Danae e Andromeda, mentre il nonno dell'eroe, memore di una profezia che gli rivelò che sarebbe morto per mano d'uno dei figli di Danae, s'invola a Larissa, lasciando così il suo regno senza reggitore. Ora puoi proseguire ad est (al **259**), a sud (al **466**) o ad ovest (al **448**).

360

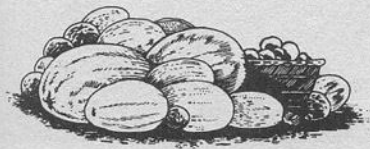
Mentre prosegui il cammino, un dolce odore ti colpisce l'olfatto. Poi scorgi una leggera foschia; ti fermi per un istante a respirare profondamente quest'aria così pulita, priva delle scorie e della polvere che inquina il resto del labirinto. Con forze rinnovate riprendi le tue peregrinazioni nel dedalo finché giungi ad una biforcazione: cosa fai, giri a destra (al **105**) o a sinistra (al **305**)?

361

Fai un balzo indietro e cerchi di fuggire. Però inciampi su una pietra e cadi contro la parete. Tenti di rialzarti, ma non hai più scampo, il Minotauro arriva in tutta la sua furia e t'infilza con le corna, ti strappa le carni con la violenza delle sue braccia. Zeus non ti può aiutare, Alteo, e il tuo spirito soffrirà in eterno i tormenti del Tartaro.

362

Minosse non discute e continua a camminare, quasi dimentico della tua presenza. Allora tenti di parlare nuovamente, ma egli ti zittisce con un'occhiata raggelante. Mentre continuate il cammino osservi attentamente il re: è chiaro che è sofferente, perché spesso si ferma a prender fiato. Alla fine riuscite a raggiungere l'uscita del labirinto. Minosse tossisce e poi ti dice: «Ho mantenuto la mia promessa. Ora prendi mia figlia e lasciami il mio regno». Pensi un istante prima di rispondergli.
Cosa fai dunque, vai alla ricerca di Arianna (al **216**) oppure ti rimangi la parola data e cerchi di impadronirti del regno (vai al **491**)?

363

Un rapido calcio alla mascella spezza il collo di Cremtone con un sinistro rumore. Barcolli fuori del ring tra le braccia di Opris e Noa. Prendi 3 punti di INFAMIA per aver ucciso un avversario inerme e di sangue reale.

Continua al **485.**

364

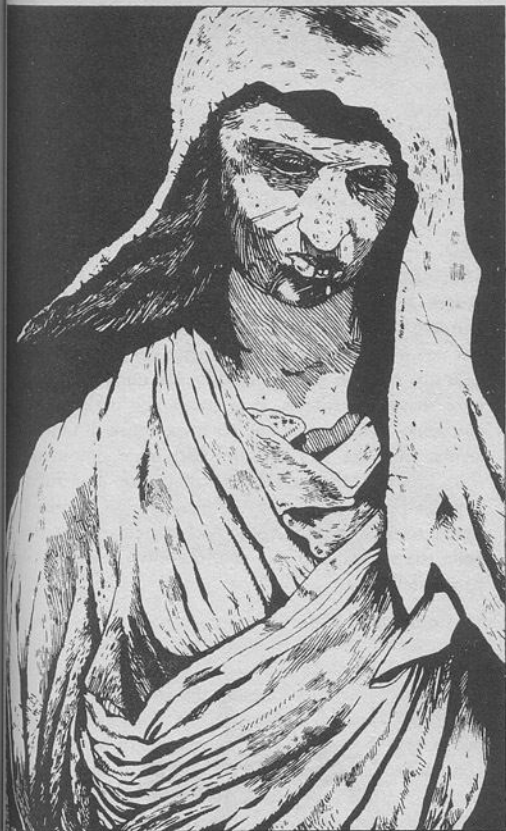
Il giorno seguente sei svegliato da qualcuno che ti scuote. Quando apri gli occhi scorgi non una guardia, ma la principessa Arianna.
«Mio padre ha intenzione di ucciderti, oggi stesso» dice. «Dobbiamo scappare adesso. Muoviti! Abbiamo poco tempo ... la guardia tornerà presto. Per favore muoviti!» ripete, sciogliendo la fune che ti stringe i polsi. Per un attimo resti sconcertato, ma poi ti riprendi e fuggi rapidamente. Corri via dalla stanza assieme ad Arianna ed in breve sei fuori del palazzo.

Continua al **199.**

365

Scavi fra i detriti con le nude mani, ben presto lacere e sanguinanti. Il filo è incastrato in profondità e fai fatica a liberarlo. Finalmente lo recuperi del tutto e ti accingi a riavvolgerlo fino all'uscita. Lo fai subito (vai al **299**) oppure ti fermi un istante a riposare (vai al **409**)?

366

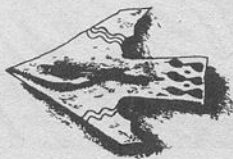
In una piccola nicchia, forse destinata ad ospitare un altare, inciampi in una scatola, invisibile in tutta quell'oscurità. Ti avvicini per vedere di che si tratta: la

serratura sembra essere rotta. Cosa fai, raccogli la scatola per aprirla (vai al **234**)? Oppure continui a nord (al **179**) o a sud (al **279**)?

367

«Non ho nessun bisogno di saltare i tori» le rispondi. «Davvero? Come preferisci» e detto questo svanisce nel corridoio. Ora puoi recarti alle danze (al **158**) oppure andare da Diptis (al **117**).

368

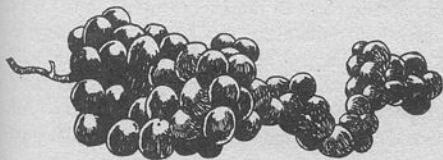
Ti avvicini al tempio, che è buio e silenzioso. Riesci a vedere veramente poco lì dentro, ma abbastanza per scorgere il contorno del pozzo che porta al labirinto. Poi una voce ti chiama dolcemente per nome, ti volti di scatto ma non scorgi nessuno. Ma nuovamente una voce sussurra: «Alteo!» È la statua che parla. Cadi in ginocchio, consapevole che sei in presenza di una dea. «Abbi prudenza. Nel labirinto t'attendono molti pericoli, di cui il Minotauro sarà il peggiore. Tuo fratello si piegò per un solo istante e il mostro lo uccise!» La statua torna silenziosa, non parlerà più. Allora torni nella tua stanza, e pieno di timor divino ripensi alle parole della dea.

Continua al **213.**

369

«Non pensare d'arrenderti. Questo non è un incontro di pancrazio. Combatteremo fino alla morte» grida Minosse, proprio mentre stai davvero pensando d'arrenderti. Devi continuare. Finché sei nel labirinto Zeus non può intervenire.

Se riesci a FERIRE GRAVEMENTE Minosse, vai all'**88.**

370

Riesci ad allontanarti dal tempio, indeciso su cosa fare. Potresti tornare nella tua stanza a riposare (al **125**) oppure andare in cerca di Arianna, la figlia del re (al **469**).

371

Nella tua stanza puoi finalmente riposare e fare con calma il punto della situazione. Hai davanti a te molte alternative: potresti partecipare alle danze (al **158**), potresti cercare di parlare con Diptis (al **489**) oppure far visita a Opris e Lactris (al **303**); potresti rimanere nella tua stanza a riposare (continua al **100**), o, infine, cercare da te la via per il labirinto e per uccidere il Minotauro (al **7**).

372

Gli porgi il vino e il resto della corte s'unisce al suo dileggio: «Costui non è il figlio d'un re, ma uno schiavo codardo che si crede chissà chi!» tuona Minosse. «Portatelo in prigione!» Prendi 2 punti di INFAMIA e continua al **244.**

373

Le guardie t'afferrano e tu trasali. Allora Lembra torna ad essere una vera, altera Amazzone: «Lasciatelo» urla. «Cosa credete di fare?»

«Ma, signora, è un prigioniero fuggito ... È pericoloso .. »

«Nessuno è pericoloso per un'Amazzone, sciocco. È mio ed *io* lo condurrò da Minosse». Le guardie ti lasciano andare piene di rancore, mentre Lembra ti porta via. «È molto utile avere una buona reputazione, qualche volta» ti sussurra. «Dunque, come sta Antiope?»

Le spieghi la situazione, parlando di tanto in tanto di Antiope. Quando giungete alla sala del trono l'Amazzone è davvero indignata e passa davanti alle guardie attonite senza rivolger loro nemmeno una parola.

Minosse è seduto sul trono e sta parlando con un uomo vestito di paramenti sacri. Il re è una persona imponente; di tanto in tanto si liscia la barba fluente.

«Le tue guardie hanno arrestato questo mio amico, Minosse» gli si rivolge Lembra. «Desidero che sia liberato».

«Capisco» risponde Minosse, «ma ... aveva cercato di fuggire».

«Sono figlio di re» protesti, decidendo che è il momento di agire. «Non sono abituato ad essere trattato come un criminale».

Minosse ti dà un'occhiata ironica. «Sono stanco adesso» dice, «Lembra, prendilo tu in custodia».

«Va bene».

Continua al **433.**

374

Qui il muro ha un color grigio scuro. Vi è rappresentato un paesaggio con un solo albero rinsecchito ed uno stormo d'uccelli che vola verso un cielo cinerino. Nell'angolo in alto a sinistra noti una pergamena con alcune iscrizioni che non capisci. Puoi continuare a scendere per questo corridoio, adesso, fino al **456.**

375

Prendi 3 punti di ONORE per avere sconfitto le guardie. Riesci a fuggire sano e salvo e a sparire nella boscaglia. Ad un incrocio, accertatoti che nessuno ti segua, fai una sosta indeciso se dirigerti a sinistra verso Cnosso (al **194**), oppure dall'altro lato (al **285**) della strada, a destra. Puoi, inoltre, scegliere di passare attraverso la boscaglia (al **223**).

376

«Non capisco» dici.

«Bene, ascolta allora. Minosse è veramente un re, e mi dà tutto il potere di cui ho bisogno. Ma non è immortale, e quando morirà gli succederà Cremtone. Non riesco proprio ad immaginarmi che Creta possa resistere più di un anno con quell'individuo al potere. D'accordo?»

«Sì».

«Bene. Se oggi uccidi Cremtone, rimuoverai ogni ... diciamo ogni ostacolo».

«E chi salirebbe al potere, Arianna?»
«Arianna potrei dominarla a piacere, se necessario. Ma queste sono solo congetture. Tu vuoi un favore da me: devi darmi qualcosa in cambio. Sta a te decidere. Vedremo come deciderai in combattimento».

Continua al **277.**

377

«È un momento trionfale per Lactris» dice Opris con un fil di voce, «guardalo, guarda quell'espressione di modestia». Sorride, ma non c'è traccia di malizia sul suo volto.
«È il momento in cui annunciano la scelta degli efori, allora?»
«Sì. Guarda, quella è Noa, alla destra di Pangrione». Ti indica una giovane dall'aspetto "rabbuiato", come avrebbe detto tua madre. Nel notare la profondità dei suoi occhi borbotti fra te una sorta di complimento.
«Ah, ecco Pangrione che si alza» esclama Opris.
Il Gran Sacerdote guarda per un istante Noa con una sorta di sorriso e poi proclama: «Debbo annunciarvi questo: gli efori per la festività saranno Noa ed Opris. Questo è tutto». Detto questo se ne va.
Dai una furtiva occhiata alla sala: Lactris ha l'espressione d'un marinaio in procinto di gustare un pranzetto prelibato che, invece, le Arpie vengono a rovinare. Opris sembra sorpreso piacevolmente. Noa sembra una fanciulla che ha appena preso in dono una spilla dorata da uno zio munifico che ha viaggiato fino ai mercati dell'est per procurarsela: soddisfatta non solo per il dono, ma anche per il gesto generoso dello zio. Ti viene in mente che hai giudicato veramente male Noa, sacerdotessa di Demetra.

Continua all'**84.**

378

Ritorni al palazzo per cercare Policrate. Gli racconti delle armi che hai trovato ed egli annuisce cupamente: «Già, lo sospettavo. Vieni con me. Scoveremo quella banda di traditori».

Continua al **468**.

379

«Benvenuti» dice Opris alzandosi. Noa invece rimane seduta e vi fa un cenno di saluto con la mano. «Dove state andando?»
«Stiamo andando a far visita a mia madre» risponde Taisia, «perché?»
«Ho una barchetta ormeggiata giù al porto. Faremo un giretto nel golfo e pensavo vi sarebbe piaciuto venir con noi».
Taisia ti guarda e dice: «Cosa preferisci fare? Per me è lo stesso».

Se vuoi andare a far visita alla madre di Taisia, vai al **441.**

Se preferisci fare un giro in barca, vai al **329.**

380

Ahimè, Alteo, il Minotauro non si può sconfiggere così facilmente. La sua dura pelle ed il cuore malvagio gli danno forza e lo mettono al riparo dai tuoi colpi. Il Minotauro combatte come se il tuo ultimo colpo non avesse avuto effetto (perciò *non è* FERITO GRAVEMENTE e devi colpirlo ancora due volte per ucciderlo).

Se ti arrendi, vai al **209.**
Se ti ritiri, vai al **361.**
Se muori e preghi affinché Zeus intervenga a salvarti, vai al **505.**
Se riesci ad uccidere il Minotauro, vai al **442.**

381

«Questo è Alteo, figlio di Egeo» tuona Minosse mentre rientri nella sala del trono. Ti senti tutti gli occhi puntati addosso e abbozzi un sorriso di circostanza. «Vieni Alteo, siedi. Bevo in tuo onore».
Allora vengono servite le vivande e il vino, e tutte le persone brindano in tuo onore. Tu stesso alzi un brindisi al palazzo reale e a tutti i suoi abitanti, e tutti ti rispondono festanti. Poi la sala si colma di un brusio di chiacchiere e tu ti senti un po' sperduto. Ma la voce tonante di Minosse interrompe il chiacchierio.
«Signori, sapete a che sto pensando? Questo è Alteo, figlio di Egeo: il fratello di Teseo. Sono sicuro che tutti voi ricordate *Teseo*». È chiaro che molti se lo ricordano. «Alzati, Alteo, lascia che ti osservino bene. Ti presento Pangrione, il Gran Sacerdote, e Policrate, il capitano delle mie guardie». Nessuno dei due sembra contento di vederti: Policrate si sforza di sorridere

ma rivela tutta la sua ipocrisia, mentre Pangrione dà ancora una rumorosa sorsata al suo calice. «Opris e Lactris» continua Minosse, indicando due giovani cortigiani che ti salutano con fare gentile. Opris ha un aspetto un po' ricercato, secondo la moda orientale, e dondola su una sedia in atteggiamento rilassato; Lactris invece è alto e l'unica sua concessione alla moda è un anello d'oro con cui giocherella.
«Ci sono *altre* persone alla mia corte» continua Minosse, all'apparenza dimentico di averti presentato solo uomini e nemmeno una donna, «ma non stanno qui. Dov'è Boloris?»
Ma un rumoreggiare dall'altra parte della sala lo interrompe. Vai a vedere che cosa sta accadendo (vai al **454**); stai fermo e osservi da lontano (vai al **298**), oppure approfitti per andare a dare un'occhiata di nascosto al labirinto (al **7**)?

382

«Non posso . . . non servirà» rispondi.
Noa ti guarda con disprezzo, mentre Opris alza le spalle: «Capisco» dice, ma non sembra per nulla convinto.
Torni nella tua stanza, al **277.** Prendi 2 punti di INFAMIA.

383

È chiaro che né Cremtone, né Miktros né Lactris ti vogliono parlare. Ma è Lactris che ti dice: «Va', gioca con Opris e il suo amico argivo». Digrigna i denti in tono di disprezzo, cercando nel contempo con lo sguardo l'approvazione dei suoi due compagni.
«Perché tutta questa improvvisa freddezza?» gli chiedi. «Perché non sei con Psyche?» Improvvisamente capisci: «Per forza, l'hai abbandonata per questi tuoi "amici" qui. Ma che bisogno avevi di farlo?»
A queste parole Lactris ti getta in faccia il contenuto del suo calice. Come ti asciughi gli occhi con il dorso della mano, noti che Lactris sta disobbedendo al divieto di bere vino durante la vigilia della festività, il che sarebbe abbastanza per renderlo sgradito a Pangrione. Ma quel che ti rassicura è lo sguardo di Lactris, che rivela più paura che odio. Puoi ora attaccarlo (vai al **210**), oppure lasciar perdere (vai al **283**).

384

Un fregio adorna tutt'intorno i muri di questa stanza: un uomo siede su un trono e dietro a lui una sacerdotessa innalza una corona. Sulle sue braccia sono avviluppati due serpenti. La folla sottostante si inchina e si prostra in adorazione, come gente a cui la divinità si rivela in tutto il suo splendore. Su un muro è dipinta un'enorme lettera I in un colore argenteo. Ora puoi proseguire a sud (al **220**), a nord (al **393**), a est (al 219) oppure ad ovest (al **46**).

385

Eracle ora è ritratto mentre viaggia verso terre lontane per compiere la sua nona fatica. Egli combatte contro le Amazzoni conquistatrici, le terribili donne-guerriero. Un'Amazzone vestita di pelle di leopardo alza un'enorme lancia per colpire Eracle, ma l'eroe la evita, e cerca di afferrare la cintura di Ippolita, la regina delle Amazzoni. Ora puoi andare ad ovest (al **219**), a nord (al **39**) oppure a est (al **198**).

386

Esitare prima di agire può essere davvero letale, specialmente se sei incalzato dal Minotauro. Perdi 1 punto di ONORE e torna al **366** per decidere.

387

Prendi 4 punti di ONORE e vai al **206.**

388

«Voglio dare un'occhiata alla città» dici.
Gli altri ti guardano, offesi, e Taisia ti fulmina con un'occhiata.
«Beh, vacci da solo. *Io* vado in barca». La fanciulla balza a bordo. Ti pare di scorgere uno sguardo di disprezzo nei suoi occhi, ma forse ti inganni. Alzi le spalle e ti dirigi in città.
Una decina di imbarcazioni sono ormeggiate lungo il molo; i loro carichi sono ormai stati sbarcati, passati di mano in mano fino a raggiungere i magazzini della città. Prosegui il tuo cammino, cercando di non inciampare sui sacchi, sulle ceste, sui meloni.
Ora puoi entrare in una taverna (al **458**) oppure in un magazzino (al **42**), oppure puoi continuare a camminare lungo la baia (al **507**).

389

Ti pieghi per un istante a guardare la spada, quasi con tenerezza, nel ricordo lontano di quei giorni così felici a Trezene, quando Teseo era ancora vivo e ignaro del destino crudele che gli dei avevano in serbo per lui. La raccogli, ma in quell'istante qualcosa dietro di te ti colpisce. Senti un dolore intensissimo, come mai avevi provato, un bagliore biancastro, un senso di paura e odio. Qualcosa ti scaraventa da una parte all'altra della stanza! Sbatti il capo contro il muro, il sangue ti s'irrora negli occhi, e da un istante all'altro il mondo è diventato tutto buio.

Raccogli le tue forze e ti volti, barcollante. Di fronte a te c'è il Minotauro, pronto a caricare con le sue corna aguzze come lame, gli occhi rossi come il fuoco, le enormi braccia umane sollevate come in trionfo. Il sudore ti gocciola copioso sulle ciglia mentre t'accingi a questo tremendo combattimento.

Il Minotauro ha POTENZA 15 (*) e PROTEZIONE 22. La tua spada ha POTENZA 5 (8*) e PROTEZIONE 5 (8*). Dal momento che la tua spada è una

creazione divina, ha più valore se usata contro creature divine (come indicato nel testo dall'asterisco).

A causa del colpo ricevuto alla testa sei già FERITO.

Se riesci a FERIRE GRAVEMENTE il Minotauro, vai al **380.**

Se ti arrendi, vai al **209.**

Se ti ritiri, vai al **361.**

Se muori e preghi Zeus perché ti salvi, vai al **505.**

390

Torni sui tuoi passi e riesci ad evitare la guardia. Ma subito l'altra guardia ti scorge, dà un grido e si precipita contro di te.

Continua al **336.**

391

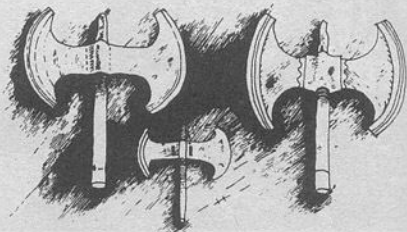
Vai al **341.**

392

La donna muove contro di te ad una velocità incredibile, tirando fuori come dal nulla una spada. Ha POTENZA 7 e PROTEZIONE 12. Zeus non ti potrà salvare se muori. Non puoi ritirarti.

Se ti arrendi, vai al **173.**

Se riesci a FERIRLA GRAVEMENTE, vai al **464.**

393

Puoi proseguire ad est (al **238**), a sud (al **384**) oppure ad ovest (al **263**).

394

Con cuore saldo esci dalla stanza, ridendo sinistramente al pensiero della lotta che ti attende. È il senso di incoscienza del ragazzo che affronta il campione nemico, armato di una semplice fionda contro un enorme gigante. Non hai fatto neanche un paio di metri ed ecco che ti imbatti nel Minotauro, mostro metà uomo e metà toro, ma più possente di un uomo e di un toro. La sua parte umana è piena di furia ferina, la sua testa taurina è colma d'odio umano. Ora, caro Alteo, è venuto il tuo momento. Non è un finto combattimento con spade di legno come quelli che facevi a Trezene. Questo è un gioco titanico, di cui tu sei il pezzo più piccolo. Vinci la tua paura, bandisci ogni pensiero di vittoria o di sconfitta e preparati a combattere. Prega, se puoi, il tuo protettore (e prendi 1 punto di ONORE) ed inizia lo scontro, violento come quello fra due imperi che si scontrano con le loro armate sul campo di battaglia, ben consci che un popolo, una nazione, una razza sarà sconfitta e sottomessa per sempre, che non ci saranno prigionieri, ma soltanto morti, e che i cani banchetteranno per giorni sui cadaveri.

Il Minotauro è pronto a caricare e devi fissare la sua faccia mostruosa, raggrinzita in un ghigno tremendo, e le corna appuntite come lance, i denti aguzzi come pugnali. L'animale emette un muggito che ricorda il tuono del caos primordiale, quando la vita e la morte scorrevano via nello stesso fragoroso torrente.

L'ultimo scontro inizia. Il Minotauro ha POTENZA 15 (*) e PROTEZIONE 22.

Se riesci a FERIRLO GRAVEMENTE, vai al **380.**

Se ti arrendi, vai al **209.**

Se ti ritiri, vai al **361**.

Se muori e preghi Zeus affinché ti salvi, vai al **505.**

395

«Stai andando da Taisia» grugnisce il vecchio, «sì, sì, certo. Ma è saggio, mi chiedo?»
«Non sono affari tuoi!»
«Non sarei così affrettato, caro il mio giovane Ateniese. Io mediterei un po' sui motivi che spingono Taisia».
«Mi pare che siano ovvii» rispondi impudentemente.
Diptis sogghigna sprezzantemente: «Certo. Ma allora chiediti come mai Minosse le abbia dato un bracciale d'oro. Sai che Minosse non è molto munifico. Io mi chiederei proprio come mai; se fossi in te, beninteso». Detto questo se ne va. Puoi mettere alla prova Taisia (vai al **326**) oppure ignorare il suggerimento di Diptis (vai al **297**).

396

Torni ancora una volta nella sala di prima, temendo di esserti perduto per sempre nei tortuosi giri del labirinto. Puoi andare a nord (al **68**), a est (al **276**), ad ovest (al **281**) oppure a sud (al **319**).

397

Il tuo FOGLIO DI VIAGGIO ha questi valori:

POTENZA:	4 (+2)	ONORE:	25
PROTEZIONE:	10	INFAMIA:	14
RESISTENZA:	30 (+10)	INTELLIGENZA:	0

Ascia: POTENZA 5, PROTEZIONE -3
Scudo: POTENZA -1, PROTEZIONE 3
Pettorale: POTENZA 0, PROTEZIONE 2
Spilla a forma di spiga
Spilla di onice

Era: FAVOREVOLE
Poseidone: FAVOREVOLE
Dioniso: FAVOREVOLE
Apollo: FAVOREVOLE

Nota Bene: In quanto protetto da Ares ti spettano in più 2 punti di POTENZA e 10 punti di RESISTENZA (come indicato in parentesi).
Ora getta un dado.

Se viene 6, vai al **446.**

Se viene da 1 a 5, vai al **226.**

398

Mentre corri verso le guardie, con in mano la torcia che brandisci come un bastone, una raffica di vento ti fa scivolare e cadere nel fango d'uno scolo. Cadi a terra e batti la testa, perdendo i sensi. E con questo, Alteo, le tue avventure a Creta sono terminate e il tuo spirito è destinato al mondo degli inferi.

399

Poiché non riesci a vedere molto bene, in caso di combattimento perdi 2 punti di POTENZA e 2 di PROTEZIONE. Tuttavia non tutto è perduto, perché delle piccole fessure nel soffitto fanno entrare un po' di luce solare e di aria rinfrescante.

Continua al **406.**

400

T'inoltri cautamente e silenziosamente nel palazzo. Tutti dormono. Puoi andare a dare un'occhiata al tempio (al **368**), alle sale agli ultimi piani del palazzo (al **236**) oppure restare nelle vicinanze della tua camera (al **152**).

401

«Alteo!» ti scuote un grido, «sei vivo! Presto, dobbiamo lasciare Creta immediatamente. C'è stato un terremoto».
A queste parole sollevi il capo e vedi la principessa Arianna, vestita di una lunga tunica blu. Si tratta di un miraggio? Uno scherzo degli dei? Allunghi il braccio per toccarla. È proprio lei, non è un'illusione.
«Vieni, su. Dobbiamo scappare. Conosco la via per uscire da qui». Ti afferra la mano e si precipita nel lungo corridoio.

Continua al **224.**

402

Qui Eracle, quasi sopraffatto dal caldo, è raffigurato in una serie di dipinti mentre tira con l'arco contro il sole per mitigare i suoi raggi ustionanti, mentre Elio, il dio sole, stupito per la baldanza dell'eroe gli presenta una nave carica d'oro. Ora puoi continuare a nord (al **198**), a sud (al **106**) oppure ad ovest (al **343**).

403

Ti lavi la faccia in un bacile d'acqua fresca, mentre ripensi a quel che è accaduto questo pomeriggio. Un furibondo scalpiccio ed un vociare eccitato giungono dal corridoio. La porta si spalanca improvvisamente ed Andra irrompe nella tua stanza; ti afferra un braccio, mentre con la mano libera s'aggiusta un fiore bianco che porta all'orecchio.
«Verrai alle danze» ti dice, e ti è chiaro che, volente o nolente, alle danze ci devi andare. Ti inchini alla necessità e ti lasci trascinare per i corridoi fino alla sala del trono dove sono radunati alcuni cortigiani che non conosci.
La sala è ora colma di gente in estasi per la dea della primavera. Al centro della sala alcuni cortigiani stanno già iniziando a danzare al suono di un flauto. Tutt'attorno si sono formati gruppetti di persone che mangiano il cibo disposto sui tavoli e chiacchierano amabilmente.
Dall'altra parte della sala scorgi Opris e Noa e ti dirigi verso di loro. Andra ti segue da vicino. Ma prima che tu possa raggiungere i due efori i tamburi cominciano a suonare: iniziano le danze vere e proprie. Andra ti abbraccia ponendoti le mani attorno ai fianchi. Tu le afferri la spalla con la mano destra, mentre con la sinistra ti allacci a Psyche in modo da chiudere così il cerchio della danza attorno ad un'anfora rituale colma di vino. Al ritmo dei tamburi il cerchio danzante si muove ora in un senso ora nell'altro, seguendo il ritmo stesso della musica; il ritmo cresce e tu inizi a girare, seguendo i movimenti del resto del gruppo.

Se Apollo è il tuo protettore, vai al **480.**

Se non lo è, ma Dioniso ti è FAVOREVOLE, vai al **239.**

Altrimenti vai al **118.**

404

Ad un tratto appare Era, regina degli dei, e ti colpisce tra le scapole. «In piedi!» grida. «Ora ricordati di quel che ti dissi: fai fuori il Minotauro, prendi la spada e, costi quel che costi, evita quella donnaccia d'Arianna. Presto!» La dea svanisce con un bagliore pari a quello mandato da un pavimento tirato a lucido da uno schiavo. Allora ripensi ai giorni passati.

Su comando di Ermes, l'ingannevole messaggero degli dei, ti sei messo in viaggio per Atene. Ti sei imbattuto in un vecchio lupo consunto dalla malattia e l'hai tolto di mezzo; hai avuto però molte più difficoltà al tempio di Esculapio ad Epidauro. Poi hai aiutato Era, tua protettrice, ad attraversare un fiume benché si fosse camuffata da vecchia megera. Sei incorso nelle ire di Poseidone per avere assalito il suo cavallo, una gratuita crudeltà per la quale sei stato punito. Hai ucciso il verro che soggiogava la città di Crommione, permettendo così agli abitanti di vivere finalmente in modo sereno. Ma dopo questa impresa sei stato morso dai ratti infetti di Page ed hai per questo sofferto i dolori e l'altissima febbre causata dal morbo. Hai viaggiato fino a Delfi ma, nel frattempo, hai deluso la tua protettrice partecipando ad un'orgia nei boschi. Il perdono della dea è venuto solo quando ad Acarne ti sei sfracellato col tuo carro durante le corse. Giunto ad Atene sei riuscito a respingere l'assedio che le Amazzoni stavano per portare alla città, restituendo alle donne-guerriero una sacra spilla. Inoltre la loro regina, Antiope, ti ha suggerito proprio in quella circostanza di cercare l'Amazzone Lembra, una volta giunto a Creta. In quest'isola sei stato inviato da tuo padre, per negoziare la fine del tributo di vite umane che Atene deve pagare annualmente. Ma il viaggio per mare non è stato facile: sei riuscito a superare indenne l'attacco di un mostro marino; hai, però, ucciso il bestiame di Poseidone a Milo e fatto infuriare Efesto a Santorino. Hai dovuto subire una furiosa tempesta; hai sfamato il selvaggio di Citera e, infine, sei sfuggito a Talos, il gigante bronzeo che difende le coste cretesi, per sbarcare qui dove ti trovi adesso.

Continua al **499.**

405

Cammini stancamente lungo il sentiero, mentre il vento sibila intorno a te. Ad un certo punto alcune guardie sbucano da una botola ed iniziano a scagliare frecce contro di te. Poi si fanno avanti: puoi cercare di attaccarle a tua volta (vai al **398**), salire sulla parete per scappare da qualche finestra (al **27**) oppure indietreggiare (al **321**).

406

Raggiungi la base della rampa di scale. Sopra di te comincia a crollare il soffitto, sbarrando l'ingresso, e sei perciò obbligato a proseguire. Davanti a te si snoda il labirinto: sarà un'ardua impresa affrontare i suoi cunicoli, ma lo sarà ancor più incontrare il Minotauro. Forse il caro Alteo dovrà incontrare lo stesso destino del suo eroico fratello e la sua ombra dovrà perennemente gemere ai confini dell'Ade, priva di sepoltura, priva del suo rifugio . . .

Sulle pareti sono dipinti degli affreschi raffiguranti il gioco del saltare i tori nell'arena di Cnosso. Un giovane è raffigurato mentre afferra con sicurezza le appuntite corna d'un toro, mentre un altro sta balzando sopra la possente schiena dell'animale. Gli spettatori gioiscono e applaudono, con gli occhi iniettati di sangue per il piacere. Se fosse altrettanto facile uccidere il re dei tori!

Se sai come trovare il percorso del labirinto, vai al **487.**

Altrimenti vai al **501.**

407

Ti dirigi verso la stanza di Arianna. Bussi una volta, con forza, e la porta si apre lentamente. Accanto a te compare una bellissima donna: ti afferra e ti trascina nella stanza, frapponendosi tra te e la porta.
«Alteo, Alteo. Come puoi venir qui con cuore violento? Tutte le fanciulle sono sotto la mia protezione» ti rampogna.
È la dea Afrodite, circondata da un alone luminoso. Cadi in ginocchio e tutti i pensieri di morte sono ban-

diti dalla tua mente. La dea si piega, ti bacia in fronte e svanisce, lasciando solo una traccia d'aria celestiale. Arianna arriva alla porta e ti prende per un braccio. «Vieni con me» ti dice. Con la mente ancora avvinta dall'immagine della dea, non hai proprio modo di resistere.

Continua al **199.**

408

Balzi in piedi, e così fa il resto della compagnia. Minosse borbotta alcune parole che non riesci a capire, perché sono dette in una lingua arcaica, per te oscura. I cortigiani iniziano a lasciare la sala; Miktros, passandoti accanto, ti urta con violenza, e poi Cremtone ti scaraventa a terra, dicendoti: «Fuori dai piedi, straniero bastardo!»

È troppo anche per la tua pazienza, che è come una diga che trattiene il fiume impetuoso finché l'inondazione prorompe inarrestabile, travolgendo le valli e i loro abitanti. Ti scagli contro Cremtone: lo colpisci ed egli, sorpreso, barcolla indietro, massaggiandosi la mascella ferita. Poi ti viene contro ma improvvisamente s'arresta. Una manata quasi ti spezza la schiena: ti volti e vedi il ghigno di Minosse. «Controllati e risparmia le energie. Domani combatterete uno contro l'altro nel pancrazio. La dea Demetra chiede che due robusti giovani combattano sul quadrato finché uno dei due sia costretto a chiedere pietà per la propria vita, con la faccia nella polvere. Sarete voi due. Adesso state lontani fino al combattimento!»

Con un gesto della mano vi congeda. Te ne vai nella tua stanza, meditando sulle parole del re.

Continua al **500.**

409

Ti siedi e aspetti un po', in modo da far riposare le mani ferite. Ma continuano a farti male, nonostante la pausa, così decidi di incamminarti. Cominci ad avvolgere il filo, ma improvvisamente sei sorpreso dalla vista di Minosse che cammina verso di te dall'altra parte del corridoio.

Continua al **525.**

410

«Non ho mai sentito parlare di Cirone. Io non mi chiamo così. Un'Amazzone non perdona questi errori, villano!»

Continua al **392.**

411

Acrisio, re di Argo e padre di Danae, è qui ritratto in un affresco: i suoi occhi sprizzano odio, la sua tunica è del più vivo rosso porpora. Egli ordina che sua figlia venga rinchiusa in una cassa assieme al figlioletto e che entrambi vengano scaraventati nel mare color del vino, come un padrone che butti fuori di casa il servo fedele in una notte fredda e tempestosa. Danae è a sua volta ritratta mentre sta abbracciando il piccolo Perseo e supplicando clemenza al padre. Ora puoi proseguire a nord (al **436**), a sud (al **96**) oppure ad ovest (al **288**).

412

Sali con cautela sulla scala di corda, spingi via la botola e ti ritrovi in uno stretto camminamento lungo il basamento delle mura del palazzo. Puoi continuare per questo passaggio (al **278**) oppure tornare sotto (al **187**).

413

È molto difficile uscire: scivoli molte volte e ripiombi nel labirinto. Finalmente, comunque, riesci ad arrampicarti fin su. Scopri di essere nuovamente nel tempio. Minosse e le guardie se ne sono andati e nella sala regna un silenzio assoluto. Devi decidere se lasciare Creta immediatamente oppure andare da Minosse a reclamare il trono. Andrai alla ricerca di Arianna per poi scappar via dall'isola (al **216**), oppure cercherai qualche cortigiano perché ti aiuti ad impossessarti del trono (al **421**), o andrai direttamente in cerca di Minosse (al **495**)?

414

Tremi così proprio quando sei quasi di fronte al tuo compito più importante? Perdi 1 punto di ONORE e torna al **394.**

415

«No, Policrate» rispondi, «Creta mi saluterà come un salvatore. L'ho liberata dalla tirannia di Minosse; non ho più bisogno di te e della tua congrega di spie. Comanderò in base alla libera scelta del popolo». Cosa fai: leghi Policrate (vai al **201**), lo uccidi (vai al **60**), oppure lo lasci libero imponendogli di lasciare per sempre Cnosso (vai al **12**)?

416

«Sì» singhiozza, «Minosse voleva che scoprissi perché sei qui. Io non volevo, ma mi costringevano con la forza. Non l'avrei fatto, oh no . . .» La abbracci stretta e il suo pianto isterico si placa. Si svincola dall'abbraccio e si mette un po' in disparte, pensosa.

«Devo andarmene» dichiara dopo un istante, «Minosse sarà furibondo e mi cercherà dappertutto. Devo andare alla casa di mia madre. Là sarò al sicuro; i pastori delle terre meridionali sono un popolo indipendente. Alteo, abbi un buon ricordo di me, ti prego, quando sarai di nuovo a Trezene!» Ti bacia per l'ultima volta e se ne va.

Esci dalla stanza, ma il ricordo è ancora bruciante. Ad un tratto il suono di un gong ti distrae dai tuoi pensieri e ti annuncia che è l'ora del pranzo.

Continua al **109.**

417

Ora la polvere è molto densa, come una fitta foschia, e perdi il senso dell'orientamento. Ti fanno male gli occhi e non puoi fare a meno di strofinarli con le

dita, fino quasi a farli sanguinare. Non ne puoi più e chiudi gli occhi del tutto, camminando alla cieca, a tentoni. Quando li riapri la polvere è sparita; ora puoi voltare a sinistra (al **70**) oppure continuare avanti (al **512**).

418

Qui Persefone vaga lontano dalle cure di sua madre Demetra, e quando è troppo lontana viene rapita dal cupo Ade, signore del mondo sotterraneo, dio dei morti e delle tenebre. Egli vuol fare della fanciulla la sua sposa. Ora puoi continuare a est (al **281**), a sud (al **77**) o a nord (al **347**).

419

Senza farti vedere segui la schiava fino alle cucine; qui nelle profondità più remote del palazzo, vengono preparati i prelibati pasti dei cortigiani. T'insinui non visto tra le duplici porte della cucina principale e ti metti a sedere in un luogo appartato, dove puoi osservare e ascoltare.

I servitori parlano senza pausa mentre vanno su e giù, portando frutta dal magazzino, attizzando il fuoco, pulendo il pavimento di pietra e preparando il cibo. Sei tutto proteso a captare quelle parole, ma il miscuglio di lingue mediterranee ti permette di capire solo alcune, frammentarie frasi:

«... sai come si fa il vitello? Si prende ..»

«... ma l'hanno preso che stava facendo proseliti in un posto pubblico ..»

«... c'era uno sciocco che rovistava fra i meloni e ha scoperto tutto ..»

Improvvisamente una lite s'accende fra due cuochi mentre gli altri, ben lieti di questo diversivo nel caldo e noioso pomeriggio, li accerchiano per assistere allo

scontro. Uno dei due affonda i suoi denti nel fianco dell'altro, che urla di dolore e si dimena e scuote prima di riuscire a divincolarsi dalla presa selvaggia. Costui si scosta dolorante, tenendosi il fianco con le mani per bloccare la copiosa fuoriuscita di sangue. Allora il primo afferra un pentolone pieno di acqua bollente e lo getta addosso all'altro, facendo seguire a quest'azione un rapido lancio d'arance, trattenuto però dai suoi compagni. Il povero cuoco ferito viene portato via, ustionato e mezzo accecato. Nel trambusto hai l'opportunità di sgattaiolar via e tornare nella tua stanza.

Continua al **403.**

420

Nel corridoio t'imbatti in Cremtone e Miktros. Cremtone puzza di vino ed ha la faccia gonfia per l'ubriachezza. Ti viene in mente che dev'essere robusto come un bue per poter tenere tutto quel vino. Ti afferra per la tunica e ti scaraventa contro il muro: ti rendi conto che è davvero robusto come un bue.
«Che succede tra te e Psyche?» sibila Miktros, sputandoti addosso.

Decidi di attaccarli (vai al **49**), oppure di sgattaiolar via parlando loro (vai al **287**)?

421

Se eri già stato imprigionato, prima di essere scaraventato nel labirinto, vai al **510.**

Altrimenti vai al **172.**

422

T'inoltri nel corridoio sulla destra, però qui non c'è traccia di Minosse e presto scopri che ti sei perduto.

Continua al **488.**

423

Ah, caro Alteo, solo un uomo conosceva bene i meandri del labirinto, e non ha lasciato alcuna mappa. Forse l'incartamento che è in tuo possesso ritrae un altro luogo. Comunque, non ti sarà di alcun aiuto qui. Prendi 1 punto di INFAMIA e vai al **501.**

424

«Mio signore» protesti, «mi inviti ad uccidere tuo figlio! Non ne voglio sapere!»
Minosse alza le spalle: «Beh, capita. Ricordati: avevi Creta in pugno oggi, e hai gettato via l'occasione. Non accade a tante persone. Bene, ti vedrò a tavola». Detto questo se ne va. Tu resti attonito per un istante, poi lo segui per il pranzo (al **78**).

425

Ti fermi a raccogliere una freccia. La potrai esaminare più tardi; ora puoi attaccare le guardie (vai al **398**), tornare verso la botola (vai al **321**), oppure, infine, cercare una finestra e salirvi (al **27**).

426

Confessi tutto, e Policrate aggrotta le sopracciglia: «Beh, ritieniti fortunato che non ho molto tempo per te adesso. Se fossi in te me ne tornerei in camera e rimarrei lì».
Allora ti precipiti nella tua stanza e ti butti sul letto.

Continua al **213.**

427

Ti rendi conto che hai un taglio sulla mano sinistra, graffiata da una scheggia di conchiglia, perciò ti pulisci del sangue. Non ti è ancora chiaro quel che intende dire Minosse.
«Ti ho osservato, Alteo» grugnisce il re. «Sei astuto, figlio di Egeo. Di certo un giorno sarai re. Re di... Atene». Poi si china verso di te: «Ma potresti essere re di Creta...»

Continua al **290.**

428

Ti fermi a guardare il muro. Su di esso c'è un dipinto monocromatico di un uomo che a sua volta sta guardando un muro.

Ma tu vai al **456.**

429

Pangrione, il Gran Sacerdote, irrompe nella stanza con parecchie guardie. C'è un silenzio imbarazzato, e tutti sono molto seccati. Poi Pangrione dice: «Dunque è così che osservate la festività in onore di Demetra, non andando alle danze e tracannando vino, proprio quello che i sacri riti proibiscono!» Nessuno sa dove guardare. «Faremo i conti dopo» continua il sacerdote, «questa non è una minaccia, è una promessa!» Poi si rivolge a te: «In quanto a te, Ateniese, ti sbatterò in prigione. Ne parlerò io a Minosse!» Ti indica a due guardie che ti prendono e ti trascinano senza riguardi verso le prigioni. Prendi 1 punto di INFAMIA e continua al **244.**

430

Grazie ai suoi sandali alati Perseo vola nell'aria fino alla lontana costa dell'Oceano. Le Gorgoni, mostri con serpenti al posto dei capelli, stanno ancora dormendo e il sibilo delle loro chiome non riesce a svegliarle. Perseo, che è ingegnoso, escogita il sistema di guardare la Medusa attraverso uno specchio, evitando così il suo sguardo diretto che l'avrebbe pietrificato. Così riesce a tagliarle la testa, deporla nella sua sacca ed eludere l'inseguimento delle altre Gorgoni per mezzo di un elmetto magico, che lo rende invisibile. Adesso puoi proseguire a nord (al **52**), ad est (al **338**), ad ovest (al **198**) oppure a sud (al **273**).

431

«Nobile signore, vi porto i saluti di Eliduro» ma subito t'interrompi, perché lo sguardo di Minosse mostra i segni dell'ira.

«Cerca d'insultarmi col nome di quel rinnegato!» urla il re. «Non mi lascio sbeffeggiare così da quel cane ateniese, portatelo via!»
Ancora sorpreso dalla violenza di Minosse sei afferrato da due robuste guardie e rinchiuso in un'angusta celletta.

Continua al **493.**

432

Raccogli l'anello, ma mentre ti pieghi senti un tremendo boato e un terrificante ruggito, così potente che le pareti sembrano scuotersi. Dev'essere il Minotauro! Preso dal panico fai cadere l'anello. Prendi 1 punto di INFAMIA. Adesso devi fuggire rapidamente: a nord (al **46**), ad est (al **68**), ad ovest (al **347**), o a sud (al **281**).

433

Minosse chiama un'ancella: «Taisia, prendi Alteo e rendilo presentabile a corte». Una fanciulla piccolina, dai grandi occhi e dal volto magrissimo, viene verso di te. «Trovagli una stanza» continua Minosse, «lavalo e riportalo indietro per la festa, presto!» Poi si rivolge a te: «Giusto il tempo per sistemarti, d'accordo?»
Taisia ti tira per una manica: «Da questa parte».

Vai al **515.**

434

Hai ragione a tremare alla vista del Minotauro, poiché dopo tutto tuo fratello, che aveva qualche relazione di parentela con l'animale, non è stato da questo risparmiato. Infatti Teseo era tuo fratello solo a metà (prendi 1 punto di INFAMIA): Poseidone era suo padre. Sebbene le origini del toro che generò il Minotauro siano coperte dalla spuma del mare, secondo le fonti più attendibili Poseidone ebbe la sua parte nel concepirlo. Il toro poi ammaliò la moglie di Minosse, Pasife, che con esso concepì il Minotauro. Così Teseo era in certo modo zio del Minotauro. Per aver scoperto questa intricata genealogia in un momento di così alta tensione prendi 3 punti di ONORE e torna al **394**.

435

Inizi a conversare con Opris, che non sembra sorpreso che tu sia riuscito a fuggire dal labirinto e che abbia ucciso il Minotauro.
«Sta tutto andando a pezzi» ammette. «C'è stato un terremoto mentre stavi lì sotto. Naturalmente siamo abituati alle scosse, qui a Creta, ma questa volta era proprio forte. Comunque Minosse è sparito di circolazione, e con lui anche Policrate. Solo gli dei sanno cosa stanno tramando in gran segreto. Arianna ha deciso di abbandonare Creta durante il tumulto. Se io fossi in te cercherei di fare lo stesso. Pigliati una barca e fuggi!»
Al sentire della fuga di Arianna, ti rendi conto che non sei più costretto ad uccidere la ragazza. Cosa fai, dunque: continui a parlare con Opris (vai al **22**), oppure segui il suo consiglio e lasci Creta (vai al **116**)?

436

Qui vedi migliaia di tonalità di blu, come se tu fossi nel mezzo dell'oceano, invece si tratta della raffigurazione di Danae che viene crudelmente gettata in mare. Sembra proprio che si stia lamentando amaramente del giorno in cui Zeus venne da lei. Hai le lacrime agli occhi per la triste storia che vedi dipinta nell'affresco. Devi però andare avanti adesso: a nord (al 106), ad est (al **179**), ad ovest (al **470**), oppure a sud (al **411**).

437

«Mi chiamano la rondine perché sono una spia di Minosse. Ma Minosse ha soltanto comprato il mio aiuto, mentre tu ti sei guadagnato la mia amicizia. Minosse mi ha ordinato di scoprire le vere ragioni del tuo viaggio fin qui, ma io non gli ho raccontato quel che tu hai rivelato nel sonno. Ora devi tornare nella tua stanza, perché se Policrate ti trova qui potremmo essere entrambi in grave pericolo. Io andrò alla casa di mia madre. Laggiù sarò al riparo dall'ira di Minosse».

Ritorni nella tua stanza (al **125**).

438

Porti Psyche nella tua stanza e la deponi sul letto ancora tremante. Guardi dalla finestra: laggiù c'è il mare, e i gabbiani volteggiano pigramente. Entra Opris: «È... ehm ...?» Fa un cenno verso il letto.
«È a posto, va tutto bene, Opris» gli rispondi. «E Lactris?»
«Male. Ha la faccia sfigurata, la mano... Diptis s'è preso cura di lui, adesso. Però non so se servirà». Opris esita un istante, «Alteo, vai a parlare a Policrate.

Per favore, prima che le faccia qualcosa . . »
«Ma Policrate mi odia».
«Beh, allora, da Minosse. Fai qualcosa . . »
Fai come ti suggerisce Opris (vai al **387**) oppure rifiuti (vai al **457**)?

439

Quel che hai saputo vale 4 punti di INTELLIGENZA.

Continua al **403.**

440

«Guardie!» grida Minosse con un sorriso sardonico. Prima che tu possa scappare sopraggiungono Policrate e due guardie. «Policrate, arresta quest'Ateniese. Ha rubato il mio anello reale!»
Cosa fai, ti avventi contro le guardie (vai al **34**), ti lasci prendere senza combattere (vai al **502**), oppure protesti che è stato lo stesso Minosse a consegnarti l'anello (vai al **289**)?

441

«Andiamo pure da tua madre», dici a Taisia.
«Benissimo, allora divertitevi» esclama Opris amichevolmente, «ci vediamo stasera». I due si allontanano mentre Taisia comincia ad incamminarsi lungo il sentiero che porta a sud. È la strada per Pirgos, dove vive sua madre. Il sentiero è aspro. Taisia si ferma a raccogliere un'arancia dall'albero: «Sono le migliori del mondo, le arance di Creta. Provala!»
Dai un morso. «Niente male . . . un po' amara».
«Amara! Barbaro!» sorride. «Vieni. Non sprecherò più con te i cibi degli dei!»

Continua al **150.**

L'animale barcolla sotto i tuoi colpi, e ansimando cade stremato. Ora senti quasi pietà nel profondo del cuore per questo mostro; non osi finirlo ora perché potrebbe essere come la leonessa ferita nella sua tana, più pericolosa che mai, pronta ad avventarsi e sbranare il cacciatore che l'ha ferita mortalmente, causando così la morte di entrambi. Dagli occhi del Minotauro esce del liquido giallastro, poi comincia a sputare una schiuma sanguinolenta sul terreno, prima che tu gliela ricacci dentro con il calzare. Ma così, caro Alteo, ti sei per sempre macchiato col sangue della creatura che hai ucciso: perché ormai la vita è uscita dall'animale, e i suoi occhi sono sbarrati, e le sue costole non vanno più su e giù nell'ansimare tormentato dell'agonia.
Esterrefatto, dai un'ultima occhiata alla carcassa del Minotauro, incapace ancora di credere a ciò che vedi. Gli dei devono averti arriso di sicuro, per darti una forza tale da uccidere un simile mostro. Sfiori con la mano le bianche corna, ma sono così aguzze che ti tagli: il tuo sangue cola sul terreno a mescolarsi con quello del Minotauro.
Dunque hai vendicato tuo fratello e liberato Atene dalla tirannia del sacrificio disumano. Ora Etra sarà orgogliosa di suo figlio. Prendi 15 punti di ONORE.

Continua al **452.**

443

Resti attonito alla vista di quel che hai fatto: hai ucciso l'«Orso», il grande Minosse, il re di Creta. Hai la mente confusa, orgoglio e dolore si mescolano nel tuo animo: hai dovuto ucciderlo, ma ciò nonostante lo ammiravi. Prendi 5 punti di ONORE e 3 punti di INFAMIA. Un rumore ti richiama alla realtà: è Policrate che, ferito, ha assistito allo scontro e ora sta cercando di scappare. I suoi sforzi sono pietosi, perché altro non riesce a fare che barcollare.
«Non c'è bisogno che scappi, Policrate, puoi raggiungere il tuo re quando vuoi! Ma vuoi unirti al vecchio re o al nuovo?» gli chiedi, facendo un gesto che palesa la tua aspirazione al trono.
«Non mi minacciare, Alteo. Ti aiuterò, ma da pari a pari, non da servo. Minosse ha un certo seguito a Creta; certo, non era molto popolare, ma la gente lo conosceva. E Creta preferisce il noto all'ignoto. Tu non sei conosciuto qui. *Io* ho il controllo del potere a Creta, adesso. Senza di me non dureresti un solo giorno qui. Allora ti consiglio di porre un sigillo alla tua pretesa: sposa Arianna!»
Cosa fai, segui il suo consiglio e corri in cerca di Arianna (vai al **503**)? Oppure ti rifiuti di unirti a Policrate e cerchi di assicurarti il trono di Creta senza di lui (vai al **415**)?

444

«Non accetto la tua resa, vile!» grida uno degli uomini.

Continua al **58.**

445

«Beh?» ti domanda mentre gli passi accanto senza dargli bada.
«Gli ho dato da mangiare... tutto a posto adesso» borbotti, cercando maldestramente d'imitare l'accento un po' gutturale del cretese.
Decidi quanti punti di ONORE impiegare. Tira due dadi.

Se il totale è più alto dei punti di ONORE che hai investito, allora vai al **264.**

Altrimenti vai al **153.** In entrambi i casi hai perduto i punti investiti.

Se il tuo protettore è Apollo vai al **153,** e non hai bisogno di investire alcun punto di ONORE.

446

Durante il viaggio hai perduto le lettere di Egeo per Minosse. Segna questa informazione sul FOGLIO DI VIAGGIO, poiché ti potrebbero chiedere di mostrarle.

Continua al **467.**

447

Non distrarti! Prendi 1 punto di INFAMIA e torna al **427.**

448

Qui vedi raffigurato Perseo mentre viaggia verso Larissa. È dipinto anche quando partecipa ai giochi in onore di Acrisio: lancia un disco che va a fracassare un piede proprio al nonno, uccidendolo all'istante e palesando la verità della profezia. Sei ben lieto che una tale sorte non sia capitata a te. Adesso puoi proseguire a sud (al **342**), a nord (al **149**), oppure ad est (al **359**).

449

«Resterò qui, grazie» rispondi. Taisia alza le spalle; è chiaro che è offesa. In un attimo è sparita fra i danzatori. Ora puoi far visita a Opris e Lactris (vai al **303**), oppure tornare nella tua stanza a dormire (al **100**).

450

«Credevo di aver sentito dei rumori» gli dici, «così sono venuto a vedere se potevo esser d'aiuto».

«Se tu pensi che ci creda ...» e conclude la frase sferrandoti un tremendo pugno allo stomaco.

Prendi 2 punti di INFAMIA. Cosa fai, continui a raccontare questa versione (vai al **357**) oppure riveli la verità (vai al **426**)?

451

«Eliduro è stato bandito» sbuffa, «e io non sono come lui».

Vai al **392.**

452

Un cupo suono disturba il tuo trionfo; è debole all'inizio ma cresce sempre più. Il terreno sotto i tuoi piedi inizia a tremare, le pareti a vibrare, e la terra si squarcia dappertutto. Sei paralizzato dal terrore: il labirinto comincia ad andare a pezzi. Poseidone, re dei terremoti, sta facendo visita a Creta!

Una pioggia di frammenti dal soffitto ti distoglie da questo stato di paralisi e ti colpisce al capo, facendoti cadere. Ti rifugi in un angolino, cercando di proteggerti con le mani. L'intero soffitto sembra ora sgretolarsi e l'opera di Dedalo andare in pezzi, tutt'attorno cadono enormi frammenti. Il corpo del Minotauro è coperto da uno strato di macerie: davvero un'adeguata sepoltura per quel mostro. C'è un'ultima, violentissima scossa, come il boato di un fiume che scende a valle trascinando con sé tutto quel che trova sulla via, spianando le città ed i villaggi, arrecando devastazione e morte.

Sorpreso di essere ancora vivo ti alzi in piedi, ti scuoti di dosso la polvere e ti fai strada tra le rovine del labirinto.

Se Poseidone è tuo protettore, vai al **28.**
Altrimenti vai al **535.**

453

Resti fermo e lo guardi, ma Minosse ti fulmina con un'occhiata: «Via, ho detto!» Perdi 1 punto di ONORE e vai con Taisia al **515.**

454

Ti alzi in piedi, ignorando la stretta di Taisia che vorrebbe fermarti, e ti dirigi proprio dall'altra parte della sala. Improvvisamente si apre la duplice porta della sala ed entrano barcollando due giovanotti. Sono palesemente ubriachi. Il più alto dei due, afferrandosi alla tua tunica, ti alita il suo fiato puzzolente dicendoti: «Schiavo, portami una coppa di vino!» Cosa fai, gli porti il vino (vai al **107**); lo ignori e torni al tuo posto (al **252**), oppure gli dici che non sei un servo (vai al **312**)?

455

Cerchi nella tasca e tiri fuori l'anello di Minosse.

Continua al **212.**

456

Sul muro è dipinto in rosso un pentagono iscritto in un cerchio, su uno sfondo nerofumo. Sul terreno c'è un sottile disco nero, coperto di polvere. Ti pieghi a raccoglierlo ma ecco il Minotauro balzare sopra di te in tutta la sua ira! Le sue impietose corna ti strappano

a brandelli: hai pagato con la vita il prezzo della tua presunzione.

457

«Far qualcosa... e cosa? Non servirebbe a niente, Opris» obbietti.
«Capisco» dice a bassa voce. Opris ti lascia. Prendi 1 punto di INFAMIA e continua al **277.**

458

Ordini una bevanda e cerchi di capire di che cosa stiano parlando.
«... ha una relazione con la cameriera ..»
«... così è stato bandito ..»
«... sotto le ceste, nel magazzino ..»
Ti portano la bevanda e scopri, con grande imbarazzo, di non aver con te denaro cretese. Allora mostri le monete della tua terra, ma l'oste le getta a terra con un gesto sprezzante. Cosa fai, te ne vai via (al **507**) oppure attacchi l'oste (vai al **139**)?

459

Ecco che appare Atena, la dea dagli occhi verdi, signora della saggezza, protettrice di Atene, nata dal capo di Zeus. «Alteo» ti dice, «hai fatto un lungo viaggio ed hai superato molti ostacoli. Ora devi seppellire il corpo di tuo fratello per proteggerlo dall'assalto degli sciacalli e degli avvoltoi, salvare Arianna e uccidere il Minotauro. Ti ricorderai di tutto questo?» E subito svanisce, con il suono di un vecchio libro che vien chiuso di scatto e la polvere che si solleva nell'aria. Allora ripensi a tutte le tue avventure.
Pungolato da Ermes, messaggero degli dei, ti sei incamminato dalla tua casa a Trezene verso Atene, dove regna tuo padre. Sulla via hai ucciso un lupo, salvato la città di Epidauro dai banditi che profanavano il tempio, aiutato una vecchia ad attraversare un fiume per scoprire poi che si trattava di Era, regina degli dei. Dopo essere stato aggredito e derubato a Corinto, hai liberato Page, città sacra ad Atena, dalla piaga dei ratti. Passando per Megara sei giunto ad Eleusi dove hai celebrato i misteri di Demetra; poi hai partecipato alle corse dei carri di Acarne, arrivando terzo. Ad Atene hai respinto l'attacco delle Amazzoni alla città. Tuo padre Egeo ti ha mandato a Creta con alcuni messaggi per Minosse. Allora sei andato al Pireo per salpare con una nave, ma per via sei incorso nell'ira delle Furie intervenendo a salvare un uxoricida. Per mare sei sfuggito al serpente inviato da Poseidone, hai superato una terribile tempesta ed evitato Talos, il gigante bronzeo che protegge le coste di Creta, dove ti trovi ora.

Continua al **509.**

460

L'acqua è inquinata. Soffochi e devi sputarla: ma i suoi insidiosi succhi trovano già la loro via e così sei avvelenato. Una tosse ti sconquassa e ti costringe a prendere una penalità di POTENZA -1 fino allo scontro con il Minotauro. Ora puoi continuare a est (al **402**), ad ovest (al **16**), oppure a sud (al **310**).

461

Lasci i due bulli stesi nel corridoio e ti dirigi verso la stanza di Lactris. Prendi 4 punti di ONORE e continua al **41.**

462

Mentre prosegui verso la stanza di Arianna sei colpito dalla calma che regna nel palazzo. Eccetto che per gli schiavi, che compiono molto lentamente le loro incombenze, non c'è quasi vita. Improvvisamente dei rumori dietro a te attirano la tua attenzione. Cosa fai, cerchi di raggiungere la stanza di Arianna (al **503**) oppure vai a vedere che cos'è quel trambusto (al **4**)?

463

«Sei davvero il fratello di Teseo?» La sua voce è alta e squillante, e per un istante resti sconcertato. Allora la donna ripete la domanda.
«Sì, sono io» rispondi. «Ma tu chi sei?»
La donna si toglie il cappuccio e rivela un volto delicato, dai lunghi capelli biondi pettinati all'indietro. Ti rivolge un sorriso incerto: «Conoscevo tuo fratello… volevo, volevo guardarti un istante».
Subito capisci di chi si tratta. «Arianna!… Principessa Arianna!» Cerchi di balzare in piedi. Arianna si gira nervosamente indietro a guardare se non sopravvenga qualcuno, tira su il cappuccio e sparisce come una lepre quando s'approssima il cacciatore.

Continua al **195.**

464

Aspetti che cada in ginocchio, ma invece resta in piedi a combattere.

Se riesci a vincere, vai al **202.**
Se invece ti arrendi, vai al **173.**

465

Ti afferri a una fiancata della barca e ti tiri a bordo, tremando.
«Dobbiamo tornare indietro» dice Taisia, «se vogliamo che i suoi vestiti s'asciughino».
Nonostante le tue proteste, Opris inverte la rotta e si dirige verso il porto. Taisia torna a Cnosso assieme a te.
«Sarai a posto fra poco» dice.
«Lo so».
«Vado a cambiarmi. Vieni anche tu?»
La accompagni nella sua stanza, e dopo esserti lavato la faccia esci nel corridoio. Incontri Diptis che ti fa un cenno. Cosa fai, lo ignori (vai al **297**) oppure ti fermi a parlare con lui (al **395**)?

466

Ah, l'incostanza dei mortali! Qui vedi raffigurata Danae, madre di Perseo, che fugge da Polidette. Suo figlio arriva in tempo per salvarla, trasformando gli abitanti del palazzo in pietre, come in pietra riesce a mutare anche il già duro cuore del re. Resti a guardare ammirato questo dipinto, però devi continuare, altrimenti potresti perderti. Puoi andare a nord (al **359**), ad est (al **52**), a sud (al **56**) o ad ovest (al **39**).

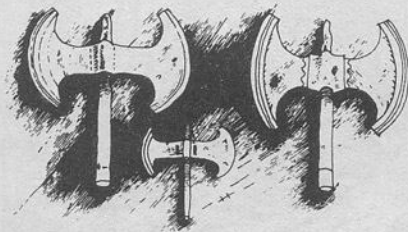
467

Ci sono due regole speciali che si applicano solo in questa avventura.
La prima è la nozione di RESISTENZA. Ora hai una RESISTENZA pari a 30 punti (annotala sul FOGLIO DI VIAGGIO): durante il corso di questa avventura a Creta dovrai aggiungere o sottrarre alcuni punti, ti verrà detto più avanti come fare.
La seconda è la nozione di INTELLIGENZA. Acquisterai i punti di INTELLIGENZA quando farai delle scoperte importanti: se riuscirai a tornare in Grecia potrai cambiare i punti acquisiti in punti di ONORE.
Nota ancora che, prescindendo da quello che hai fatto nella prima avventura, qui potrai invocare Zeus una volta soltanto, a meno che non trovi qualche elemento particolare (di cui ti sarà fatta menzione nel testo), oppure tu abbia già guadagnato nel primo libro una possibilità *addizionale* d'invocare il re degli dei.

Continua al **2.**

468

Ritorni con Policrate al magazzino. Le guardie frugano nell'edificio finché ritornano con alcune spade e con Kreas.
«Lo sospettavo» commenta Policrate, «ma quanti altri saranno implicati in quest'affare?»
Alcuni soldati improvvisamente lanciano un grido. Ti volti e vedi una folla di rivoltosi che corre contro di voi da tutti i lati. Una pietra ti colpisce in fronte: il colpo è fatale e nemmeno Zeus potrà salvarti.

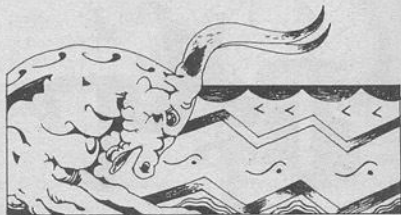
469

La stanza di Arianna è chiusa da una robusta porta, che però riesci a forzare. Entri nella stanza e t'imbatti in un'Amazzone. «Salve Alteo» dice la donna guerriero.

Se sei già stato in prigione a Creta, vai al **95**.
Altrimenti continua al **333**.

470

Qui Eracle è rappresentato mentre combatte contro i fieri Centauri, mezzi uomini e mezzi cavalli. Essi lo caricano ripetutamente, ma egli, resistente come una quercia battuta dai venti e dalle tempeste, non indietreggia. Armato di un solo bastone e protetto dalla semplice pelle di leone, lotta a sangue contro questi mostri. Ora puoi continuare a nord (al **310**), ad est (al **436**), ad ovest (al **492**) o a sud (al **288**).

471

A Cnosso Taisia si mette a giocherellare, un po' maldestramente, con tre arance che ha raccolto dagli alberi che costeggiano la strada. Sembra abbia ritrovato il suo buonumore. «Vado in camera mia a cambiarmi» ti dice, «raggiungimi lì presto».

Annuisci con un cenno del capo e vai nella tua stanza per lavarti, riposare un istante e accingerti a tornare da Taisia. Nel corridoio appare Diptis, il cinico, e ti fa un cenno.

Se vuoi parlare con lui, vai al **395.**
Se preferisci ignorarlo e proseguire, vai al **297.**

472

Zeus ti salva e riprendi conoscenza. Apri gli occhi per scoprire che sei nuovamente in cella (al **244**).

473

«Dovremmo essere al sicuro adesso» le dici baldanzoso, «non ci potranno più fermare. Presto giungeremo a . . .» ma le tue parole sono interrotte da Arianna che ti dà un lungo, tenero bacio. «Sposami Alteo» ti chiede alcuni istanti dopo, «sposami mio principe». Non puoi che acconsentire.

Continua al **540.**

474

Una scala di corda viene gettata a Minosse dalle guardie e il re così riesce a uscire dal labirinto. Gli corri dietro ma la scala viene tirata su prima che tu possa afferrarla. Cerchi di salire scalando la parete (vai al **413**) oppure ritorni nel labirinto a cercare un'altra uscita (vai al **488**)?

475

Uccelli dalle forme innaturali incalzano il coraggioso Eracle che sta compiendo la sua quinta fatica. Hanno becchi di bronzo e anche le ali e gli artigli sono dello stesso metallo. Scagliano contro l'eroe le loro penne come se fossero dei dardi, mentre egli cerca di spaventarli con i cimbali che gli ha donato Atena. Eracle è ritratto mentre sta tendendo il suo grande arco di corno, pronto a scoccare una mortifera freccia dall'altra parte del lago per spacciare l'animale di bronzo. Puoi continuare a nord (al **16**), a est (al **310**) o ad ovest (al **276**).

476

Giunto al limitare della boscaglia corri verso l'aperta campagna. Sulle prime le guardie sono prese di sorpresa e restano attonite, ma subito dopo, ad un grido del loro capitano, corrono a bloccare la tua fuga. Devi affrontare due guardie, ciascuna ha POTENZA 6 e PROTEZIONE 13. Non puoi ritirarti.

Se riesci a FERIRE GRAVEMENTE entrambe, vai al **375.**
Se ti arrendi, vai al **349.**
Se muori e vieni salvato da Zeus, vai al **184.**

477

L'atmosfera è palesemente tesa, quando entri nella sala del trono. Policrate sta parlando con due subalterni: è molto agitato. Opris e Noa stanno cercando di consolare Psyche, che appare sconvolta quasi fino all'isteria. Lactris, apparentemente distratto, sta parlando con Cremtone e Miktros. Crabia, che allena i saltatori, Diptis e Minosse sono assenti. Puoi chiedere a Policrate di allenarti con lui (al **189**), oppure puoi andare a vedere che cosa affligge Psyche (al **114**) oppure puoi cercare di appianare la tua disputa con Cremtone (al **383**).

478

Cala la notte e tu sei seduto nella cella, disperato e solo, come un viandante che ritorna a casa dopo molti anni e scopre che è tornato nella terra del nemico.

Continua al **293.**

479

Giungi in una zona in cui gran parte del labirinto è crollato, lasciando in piedi qua e là solo alcune parti della muratura. Così puoi vedere dove portano i corridoi, e puoi anche passare oltre le pareti andate in briciole. I detriti ti ostacolano il cammino, ma dopo un po' devi decidere se andare a sinistra (al **229**) oppure continuare diritto (all'**89**).

480

Una vocina ti risuona nelle orecchie. Allora ti volti di scatto ma riesci a scorgere solo Psyche da una parte, intenta a danzare, e Andra dall'altra che ti sorride serena.

«No» dice la voce, «sono io, io, il dio Apollo. Ti porto un consiglio che viene direttamente dall'Olimpo:

Attento all'uomo dai piedi strani
T'arreca sangue e morte: attento ai suoi calzari!»

Per un istante resti attonito alle parole del dio, ma subito noti che un uomo di fronte a te ha una sottile lama di metallo che gli sbuca da uno dei calzari. Il metallo manda uno strano bagliore: con un sussulto ti rendi conto che è avvelenato! Ti porti una mano alla bocca, allora, e ti allontani dal cerchio dei danzatori borbottando delle scuse. Come arrivi al corridoio noti che l'assassino s'è allontanato dal gruppo. Anche Andra ha lasciato le danze e ti guarda con un'espressione umiliata e imbarazzata. Prendi 2 punti di INFAMIA.

Ti allontani mestamente e vai al **171.**

481

Ora devi decidere qual è il modo migliore per reclamare il trono. Deciderai, dopo tutto, di sposare Arianna (vai al **141**) o cercherai di ucciderla, poiché è l'unica sopravvissuta della famiglia di Minosse (vai all'**81**), oppure, infine, cercherai di assicurarti l'appoggio di qualche importante membro della corte (vai al **172**)?

482

Opris e Noa mandano via la guardia. Poi si mettono ad ispezionare il tempio e giungono vicino alla statua dove ti sei nascosto ma, nel desiderio di portare a termine in fretta il loro compito, non s'accorgono della tua presenza. Dopo aver sistemato il quadrato del pancrazio per il tuo incontro di domani con Cremtone, e averlo cosparso di segatura, si lasciano andare a tenere effusioni. Un po' in imbarazzo ti allontani dalla statua e torni nella tua stanza sperando che non ti notino. Prendi 1 punto di INFAMIA e continua al **403.**

483

Se hai un messaggio per Arianna, vai al **529**.
Altrimenti vai al **195.**

484

Stai per colpire Opris ma interviene Era, regina degli immortali.

«Ti comporteresti in questo modo con gli altri tuoi amici?» ti rampogna la dea. «Spero di no, davvero.

Adesso deponi quell'anello e corri a sposare Arianna come ti ho detto!»

Prima che tu possa protestare la dea è tornata all'Olimpo a nutrire i cagnolini di Zeus. Opris ti guarda stupito: «Sembra che tu abbia amici molto in alto!»

«Ma, ma ... non mi ha mai detto di sposarla!»

«Beh, lo ha fatto adesso. Sai, i modi degli dei sono un po' singolari!»

Prendi 2 punti di INFAMIA e continua al **216.**

485

«Sangue è stato versato» ruggisce Minosse, «che solo il sangue potrà riscattare. Demetra, oscura signora del mondo infero, accetta l'offerta del sangue di questo straniero. Nel labirinto!» Dai un'occhiata ai sette giovani e alle sette fanciulle, ma sei tu ad essere spinto dalle guardie verso il bordo del pozzo. Sei stato tradito!

Se Demetra ti è FAVOREVOLE, vai al **200.**
Altrimenti vai al **177.**

486

Cerchi di calmare la donna, ma senza riuscirci, e quando tenti di scusarti ti attacca.

Continua al **392.**

487

Se hai con te un gomitolo di filo, vai al **168.**
Se invece hai una mappa del labirinto, vai al **423.**
Se hai una campana di bronzo, vai al **73.**
Se hai l'occhio della Graia, vai al **31.**
Se non hai nessuno di questi oggetti, vai al **313.**

488

Continui ad avanzare, stropicciandoti gli occhi per togliere la polvere, ma contribuendo così ad infiammarli sempre più. Un cumulo di pietre ti sbarra la via: puoi andare a sinistra (al **534**) oppure a destra (al **110**).

489

Mentre vai verso la stanza di Diptis ti appare una vecchia e ti chiama con un gesto della mano. Ti fermi a parlarle (al **232**) oppure prosegui per la tua strada senza badare a lei (vai al **117**)?

490

Lasci la camera, infatti è meglio evitare uno scontro con un membro della corte così influente e importante. Prendi 1 punto di INFAMIA per aver turbato la privacy di Arianna e torna nella tua stanza, al **125.**

491

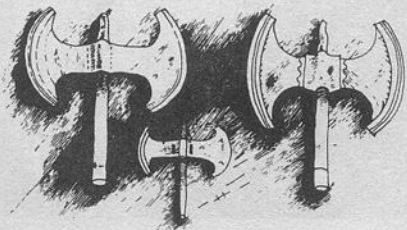
«Non ho più bisogno di te, Minosse, adesso che sono fuori del labirinto. Potrei ucciderti e prendere il trono» continui, «ma non sono così incivile; perciò ti risparmierò la vita in cambio della tua abdicazione».

«Così la parola di un Argivo è priva di valore» replica Minosse. «Qui a Creta un voto non viene mai infranto, ma probabilmente ad Atene vigono usanze più barbare . . »

Prendi 3 punti di INFAMIA per essere venuto meno alla tua parola e vai al **354.**

492

Qui l'affresco ritrae un uomo robusto, dalla barba bruna, che cattura un orso enorme con una rete. Attorno a lui alta è la neve sulla montagna, neve che copre gli alberi quasi fino a farli svanire alla vista. Negli occhi rosso sangue dell'orso si legge la paura, poiché sta per essere spacciato da Eracle, l'eroe che compie la sua quarta fatica per Euristeo, e la sua animalesca resistenza non è diversa da quella che può opporre uno scudo di bronzo contro le frecce del dio Apollo. Dopo aver visto questo affresco puoi proseguire a est (al **470**) o ad ovest (al **69**).

493

La cella è umida e buia, illuminata da un flebile raggio di luna che penetra attraverso un'apertura nel soffitto. Ti siedi ed attendi. Dopo molte, lunghissime ore senti delle voci. Nel corridoio appare una figura. Si avvicina, e si toglie il cappuccio che le copre il volto, che ora è illuminato dal raggio di luna. «Sono Arianna», ti dice.

Continua al **99.**

494

Un po' riluttante lasci andare il filo, ma ti curi di non perdere di vista il cumulo di pietre sotto il quale è nascosto. Dopo aver vagato per alcune ore sei molto stanco e i tuoi occhi, affaticati, non riescono a vedere bene. Vorresti riposare, ma non ti fermi perché se lo fai non riuscirai più ad uscire dal labirinto. Improvvisamente ti fermi. Tra i detriti vedi una donna vestita di rosso. Ti stropicci gli occhi per vedere meglio e la donna è scomparsa. Cosa fai, la chiami (vai al **258**), giri a destra (al **155**) o a sinistra (al **53**), oppure dai per scontato che si è trattato d'una allucinazione (vai al **15**)?

495

T'insinui furtivamente nel palazzo in cerca di Minosse, ma non riesci a trovarlo. L'intero palazzo sembra essere deserto. Non riesci a trovare nemmeno uno schiavo di quelli che vanno e vengono continuamente. Poi uno strano rumore disturba questa calma innaturale. Vai a vedere che cosa succede (al **4**) oppure continui a cercare il re (al **266**)?

496

Riempi la borraccia di acqua. Come vai avanti, delle goccioline escono dalla borraccia. Cosa fai, giri ad ovest (al **16**), a sud (al **310**), oppure ad est (al **402**)?

497

Evidentemente molte cose sono accadute questa notte. Perdi 1 punto di ONORE per aver perso l'opportunità di saperlo.

Torna al **477.**

498

Preghi tutti gli dei dell'Olimpo ma non ricevi risposta. Non possono aiutarti, oppure non vogliono.

Continua al **293.**

499

Ora il tuo FOGLIO DI VIAGGIO ha i seguenti valori:

POTENZA:	4	ONORE:	22
PROTEZIONE:	10	INFAMIA:	11
RESISTENZA:	30	INTELLIGENZA:	0

Spada: POTENZA 3, PROTEZIONE 0
Pettorale: POTENZA 0, PROTEZIONE 2

Spilla tempestata di diademi di Antiope

Esculapio: SFAVOREVOLE
Poseidone: SFAVOREVOLE
Atena: FAVOREVOLE
Dioniso: FAVOREVOLE
Efesto: SFAVOREVOLE
Gli altri dei: NEUTRALI

Nota Bene: In quanto protetto da Era puoi pregare Zeus una volta di più di quanto è concesso normalmente. Ora getta un dado.

Se fai 6 vai al **446.**
Altrimenti vai al **226.**

500

Vai su e giù per la stanza come un leone che, catturato sulle colline dell'Africa e portato alla corte del re della Nubia, s'agita incessantemente nella sua gabbia prima di scagliarsi contro le sbarre di canna, romperle e sbranare un capo tribù e scappar via nelle vaste pianure. Gli angusti spazi della camera cominciano ad opprimerti e ti butti sul letto. Cosa fai, cerchi di dormire un po' in modo da essere riposato questa sera (vai al **125**) oppure esplori la fortezza di Minosse, mentre tutto il palazzo dorme (vai al **233**)?

501

Nel buio scorgi alcune iscrizioni sui muri del labirinto. Come ti avvicini esse si accendono d'una viva luce. Dicono: «Alteo guarda bene attorno a te, perché in

queste mura sono racchiuse molte verità del passato e del presente ed anche alcune del futuro. Guarda bene e ammira il prodigio di Dedalo, perché mai lo lascerai vivo». Improvvisamente le lettere si scuriscono nuovamente fino a diventare invisibili. Ora puoi proseguire verso ovest (al **291**), verso est (al **136**), oppure verso nord (al **186**).

502

Non hai alcuna possibilità di prevalere su Policrate e le guardie, perciò lasci che ti portino via senza protestare. Ti trascinano fino al palazzo e ti rinchiudono in una piccola, nuda cella. Una guardia tira fuori una corda e ti lega le mani molto strettamente prima di andarsene. Gli altri lo seguono.

Continua al **101.**

503

Corri nel palazzo in cerca di Arianna. Arrivi alla sua stanza e v'irrompi senza bussare.
«Arianna» dici affannatamente.
«Alteo, sei vivo! Credevo che non ti avrei mai più rivisto».
«Vengo da Policrate . . » inizi a dire, ma Arianna t'interrompe.
«Allora dobbiamo andarcene subito».
«Ma . . »
«Non essere ingenuo. Ti tradirà appena potrà. Vieni con me ora».
Ti prende per una mano e, nonostante le tue proteste, ti conduce fuori della sua camera e poi fuori del palazzo.

Continua al **199.**

504

Davanti a te scorgi uno strano bagliore bluastro ma, facendoti coraggio, prosegui il tuo cammino. Ti sembra di vedere l'ombra di una donna incredibilmente bella muoversi sopra il pavimento. Un orribile sfregio rosso però le rovina il viso: ora sembra guardare proprio verso di te, farti dei cenni e svanire. Puoi proseguire verso ovest (al **132**) oppure a nord (al **77**).

505

«Sciocco!» tuona la maestosa voce del re degli dei. «Non aspettarti alcun aiuto da me, ma solo la ricompensa per le tue azioni!» Dopo queste tremende parole il sottile filo della tua vita si spezza, e il tuo spirito, gridando nell'agonia, s'invola verso l'Ade, dove non gli sarà concesso riposo, né il ristoro dell'acqua del Lete che bandisce ogni cura ed ogni ricordo, né la benedizione dell'Eliso. Per te, caro Alteo, ci sarà soltanto il tormento eterno del profondo Tartaro, da cui chiederai soccorso senza che nessuno possa risponderti. Le tue avventure e la tua vita finiscono qui: hai fallito in entrambe.

506

Lasci la presa e cadi a terra, evitando per un soffio di battere il capo contro il cornicione. Purtroppo, però, ti spezzi la schiena, come un ramoscello sotto gli zoccoli del cervo. Qui hanno termine le tue avventure, caro Alteo, senza aver nemmeno il tempo di pregare Zeus.

507

Cammini lungo la banchina finché giungi alla spiaggia, e ti siedi sulla riva a pensare. Dopo un po' fai ritorno a Cnosso, dove finalmente ti raggiunge Taisia.

Continua al **471.**

508

Vai al **341.**

509

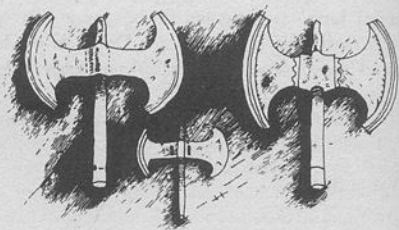
Compila così il tuo FOGLIO DI VIAGGIO:

POTENZA:	4	PROTEZIONE:	10 (+1)
ONORE:	25	INFAMIA:	10
RESISTENZA:	30	INTELLIGENZA:	0

Spada: POTENZA 3, PROTEZIONE 0
Pettorale: POTENZA 0, PROTEZIONE 2
Scudo: POTENZA 0, PROTEZIONE 2
Spilla a forma di spiga

Esculapio: FAVOREVOLE
Demetra: FAVOREVOLE
Era: FAVOREVOLE
Furie: SFAVOREVOLI
Gli altri dei: NEUTRALI

Nota Bene: in quanto protetto da Atena ti spetta 1 punto aggiuntivo di PROTEZIONE (come indicato in parentesi), inoltre non dovrai mai pagare penalità in punti di ONORE nel caso di una preveggenza (mentre quelle in punti di INFAMIA sì).
Ora getta un dado.

Se viene 6, vai al **446.**
Altrimenti vai al **226.**

510

Ti rendi conto di non avere alcuna possibilità di reclamare il trono, poiché non conosci nessuno della corte, eccetto Arianna, ed inoltre hai trascorso le poche ore di permanenza a Creta in prigione. Perciò devi cercare Arianna e fuggire dall'isola.

Continua al **216.**

511

Percepisci dall'espressione di Minosse che mai lascerà il trono senza combattere.

Se intendi rinunciare e andar via da Creta assieme ad Arianna, vai al **216.**
Se invece insisti nel tuo proposito, vai al **354.**

512

Giungi in un punto del labirinto dove larghe fessure nel soffitto lasciano entrare dei raggi di luce. Per un istante il bagliore t'acceca, ma a poco a poco riesci a distinguere chiaramente i dettagli del labirinto. Il terremoto ha distrutto molte pareti e puoi persino scorgere, da una certa prospettiva, il centro del labirinto. Questo però non t'aiuta a trovare l'uscita, perché i corridoi che ti avrebbero condotto all'esterno sono bloccati dai detriti. Scavalchi un grosso masso caduto dal muro di sinistra e rientri in una zona oscura del labirinto, lasciandoti alle spalle quella luce rassicurante.

Continua al **169.**

513

«Desideravo parlare con te» inizia Arianna, bloccando il tuo tentativo di parlare, «perché ora tu sei la mia unica speranza. Quando lascerai Creta voglio che tu mi porti con te».
Non rispondi, ma Arianna interpreta erroneamente il tuo silenzio come un rifiuto. «Farò di tutto perché ne valga la pena...» ti dice, con un tono di imbronciato rimprovero.

«Ma no, ma no. Ti porterò con me, certamente. Sono sorpreso, ecco tutto».
«Prova ad immaginare qual è la mia vita qui, in questa gabbia dorata, ad aspettare che mi diano in sposa a qualche principino straniero. Questa non è vita. Ho anche cercato di avere un figlio da Eliduro per sottrarmi a tutto questo, ma siamo stati scoperti e solo per miracolo lui è riuscito a scappare. E da allora c'è Lembra che sorveglia ogni mio movimento. Prendi questo». Cerca tra i cuscini e tira fuori un gomitolo di lana sottile, che ti porge.
«A che serve?» le chiedi.
«Quando sarai all'entrata del labirinto lega questo filo ad una roccia e, man mano che prosegui nel dedalo svolgilo dietro a te. Così potrai trovare di nuovo l'uscita, seguendo il filo all'incontrario».
«E come farò ad entrare nel labirinto?»
«Beh vi sarai gettato proprio domani, che ti piaccia o no... Non essere ingenuo. Se hai pensato che Minosse t'avrebbe risparmiato sei davvero sciocco. Creta non può permettersi il lusso di rinunciare a quel tributo. Moriremmo *tutti!*»
A queste parole t'incupisci.
«Il modo, per inoltrarsi nel labirinto è facile» continua Arianna, «Dedalo me l'ha rivelato: basta che tu segua..»
Ma irrompe Lembra: «Alteo, sta arrivando qualcuno. Vieni! Devi andartene!»
Ti scaraventa fuori prima che tu possa dire altro ad Arianna. Così ritorni nella tua stanza (al **403**).

514

Prima che tu possa muoverti la donna riappare e ti parla dolcemente: «Alteo, ti sei ben comportato. Siamo tutti impressionati dal tuo coraggio». Fa una pausa, mentre ancora ti chiedi chi mai possa essere. Ma lei può leggere nel tuo pensiero, e risponde al tuo tacito interrogare: «Sono Atena, venuta fin dall'Olimpo per salvarti da questo labirinto. Seguimi ora». La dea ti conduce fuori del labirinto con estrema facilità, tanto che ti vien da chiederti come mai non hai trovato prima l'uscita. Mentre ti volti a ringraziare la dea ella ti sorride e svanisce.

Continua al **36.**

515

La stanza è splendida, sembra quasi fatta per te. È sul lato est del palazzo, sicché al pomeriggio è sempre più fresca delle altre, e guarda verso il mare. Lasci cadere il bagaglio mentre Taisia depone le tue armi in un angolo, stando attenta di non dar l'impressione di nasconderle. Vedendo che la stai osservando, ti sorride: «Cosa fai qui a Creta, signore?» ti chiede. Glielo dici (vai al **261**) oppure cerchi di troncare in qualche modo la conversazione (vai al **275**)?

516

Ti abbassi a raccogliere il filo. Non riesci a liberarlo dai massi che sono caduti durante il terremoto, cosicché, afferrando il filo più saldamente, lo tiri con più violenza. Il filo si spezza! Ora non hai più alcun modo per trovare l'uscita del labirinto. T'accasci al suolo, sconvolto, e non riesci a trattenerti dal piangere e dare pugni disperati sul terreno. Perdi 2 punti di ONORE e continua al **401.**

517

Zeus, irato nei confronti di Prometeo perché ha cercato di giocarlo con l'inganno, sceglie la parte migliore del toro sacrificale. L'affresco ritrae Zeus, raggiante per la gloria, che impugna il dono del fuoco tolto agli uomini mortali, privati così del calore e della protezione dal freddo raggelante. Ora puoi proseguire a nord (al **136**) oppure ad est (al **63**).

518

«Cremtone!» è tutto un sussurrare attorno al tavolo.
«È il figlio di Minosse» ti dice Taisia. «L'altro è Miktros, il suo amico».
Uno dei due va al trono, vi si siede, si rialza e guarda la corte con sguardo arrogante. L'altro ride senza controllo.
«Cremtone!» ruggisce Minosse, facendo rimbombare la sala della sua voce possente e riducendola al silenzio in un istante. Miktros ridacchia ancora per un momento, poi un singhiozzo fa cessare il suo riso. Nessuno si muove.
«Cremtone, soltanto perché sei mio figlio ti perdono la tua tracotanza, ma non l'insolenza di sederti sul trono, al posto del re». Poi aggiunge, con un tono quasi concitato, raggelato: «Non sei ancora re di Creta, né io sono ancora all'altro mondo. Ricordatelo».

Cremtone per un istante barcolla, poi si riprende e si volta, degnandosi di guardare suo padre solo adesso. Minosse si alza in piedi e avanza verso il figlio, lo solleva di peso dal trono e lo scaraventa a terra senza riguardi. Cremtone è alto e robusto ma Minosse sembra un Titano. Il re guarda fisso negli occhi Miktros, che, per lo shock, sembra tornato sobrio. «Stai attento Miktros» tuona il re, «molto attento. Non giocare troppo d'azzardo, non tentare la sorte con queste cose..» Queste parole sarebbero sembrate ridicole se dette da chiunque altro, ma dette da Minosse sono soltanto minacciose. Ora non urla, non alza più la voce. Egli è nuovamente il re.

Continua al **160**.

519

«Peccato!» sospiri. Andra ti rivela che Taisia non le è mai piaciuta, e che i Traci hanno ostacolato lei, Andra, nell'ottenere il suo giusto ruolo a corte. Obbietti che Taisia è cretese, ma la ragazza, seccata dal tuo continuo menzionare il nome di Taisia, fa un gesto come per sbarazzarsi di questo nome e continua con la sua se-

quela di ingiustizie ricevute, ingiustizie culminanti nel fatto di non essere stata scelta come uno dei due efori. Finalmente se ne va, promettendoti di venire a parlarti al più presto. Tu ritorni nella tua stanza, ma prima di arrivarci un suono di gong ti annuncia che il pranzo sta per iniziare.

Continua al **109**.

520

Quando giungi al tempio Opris e Noa se ne sono già andati. Uno degli accoliti ti dice che si sono recati al porto, con un tono di voce che rivela un certo disprezzo per il presunto sottrarsi dei due nuovi efori alle loro responsabilità. Lasci il tempio: puoi andare a far visita a Lactris (al **420**) oppure andare alla palestra (al **340**).

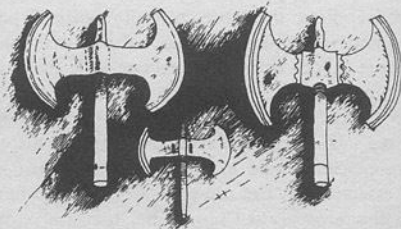
521

Con un tuono terribile ti appare Ares, dio della guerra. «Ben fatto, Alteo! Il primo passo è stato fatto nel modo giusto. Bravo. Ricapitoliamo: prossimo obbiettivo, no, anzi, stesso obbiettivo: uccidere il Minotauro; salvare Arianna, figlia di Minosse. Da Minosse stesso, già. Un po' duro da capire tutto questo. Son sicuro che ce la farai splendidamente». Detto questo svanisce, lasciandosi dietro il rumore come di migliaia di persone morenti su una lontana isola, e il persistente odore di sangue. Allora ti metti a meditare sulle tue passate avventure.

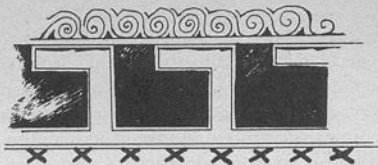
Per comando del dio Ermes ti sei messo in viaggio dalla tua città natale, Trezene, hai ucciso il malvagio Procuste, scaraventato in un fiume una vecchia, rivelatasi essere la dea Era travestita. Poi hai fatto fuori il verro che terrorizzava Crommione, arrestato un ladro

al mercato di Megara, sei stato ricompensato per questa azione dal mercante Cirone col dono di uno scudo. Ad Eleusi, dopo avere casualmente partecipato ad un rito arcaico, ti è stata donata una spilla a forma di spiga, mentre ad Acarne sei stato coinvolto in uno scontro tra i carri nelle corse locali, da cui però sei riuscito a sottrarti grazie alla tua bravura e abilità. A Maratona hai ucciso il toro per provare agli occhi di tuo padre il tuo valore e sei stato quindi inviato a combattere le Amazzoni, riportando una gloriosa vittoria. Sei stato poi mandato a Creta da tuo padre, re di Atene, con dei messaggi per Minosse (anche se l'invio d'una flotta in assetto di guerra sarebbe stato più opportuno). Per mare ti sei sbarazzato d'un serpente marino, hai ucciso l'infernale selvaggio di Delo, hai superato una tremenda tempesta e ucciso Talos, il gigante di bronzo che proteggeva le coste di Creta.
Ora sei meritatamente giunto a Creta, a questo punto della narrazione.

Prosegui perciò al **397.**

522

Qui vedi dipinto Perseo, durante la sua infanzia, mentre viene congedato dall'arrogante Polidette, che sta bevendo del vino da una coppa d'oro ed arringa i suoi servi come fa un generale con le truppe schierate prima di una catastrofica ed inaspettata sconfitta. I capelli del re sono grigi ed arricciati, mentre quelli di Perseo si lasciano carezzare dal vento; ora l'eroe è in procinto di compiere la sua impresa: tagliare la testa alla Medusa, il cui sguardo pietrifica gli uomini. È evidente che il re si aspetta la morte del figlio Perseo.
Ora puoi proseguire a nord (al **225**), a sud (al **144**) oppure ad ovest (al **179**).

523

«Va bene, allenami» rispondi.
Lei sorride: «Perfetto. Però sarà per questa notte. Non posso farti la lezione assieme agli altri. Vieni da me alla terza ora dopo il tramonto». Ti indica dove recarti e se ne va.
Durante la notte capiterai ad un paragrafo in corsivo, il che significa che puoi aggiungere 20 a questo numero e recarti al numero così risultante. Se vorrai andare da Crabia, invece, dovrai sottrarre 20 da quel numero e recarti al numero risultante.
Per ora cosa fai, vai alle danze (al **158**) oppure a far visita a Diptis (al **117**)?

524

Caro Alteo, ti stai dimenticando lo scopo della tua missione. Si tratta chiaramente dell'ombra di qualcuno che ha perso la vita qui, a causa dell'implacabile Minotauro. Perdi 1 punto di ONORE e prendi 1 punto di INFAMIA. Ora puoi proseguire ad ovest (al **132**) oppure a nord (al **77**).

525

«Tu, verme!» grida, mentre resti attonito e senza fiato. «Pensavi di vincere sul mio stesso terreno! Prima uccidi il Minotauro, cosa che nemmeno il tuo infaticabile fratello è riuscito a fare. Poi pensavi di uscire dal labirinto con quel filo. Ma io ho scoperto i tuoi piani: tu hai distrutto il mio palazzo, e io ti ucciderò!»
Minosse ha POTENZA 8 e PROTEZIONE 16; inoltre ha con sé una spada (POTENZA 2). A causa del dolore che provi alle mani dovrai combattere con 1 punto di POTENZA e 1 punto di PROTEZIONE in meno. Non puoi ritirarti.

Se riesci a FERIRE GRAVEMENTE Minosse, vai all'**88.**

Se invece sei tu ad essere FERITO GRAVEMENTE, vai al **369.**

526

Lasci la stanza di Diptis. Cosa fai, ti rechi alle danze (al **158**), vai a fare visita ad Opris e Lactris (al **303**), oppure ritorni nella tua camera (al **100**)?

527

Salti giù e cadi pesantemente sul sentiero. Ora le guardie ti circondano da entrambi i lati. Devi decidere se arrenderti (vai al **187**) oppure combattere contro le guardie (vai al **398**).

528

Sulla parete è raffigurata una faccia con una bocca rosso fuoco e un paio di labbra blu al posto degli occhi. Da una di queste scende una lacrima. Continui spedito, e meravigliandoti per la stravaganza di Dedalo.

Vai al **456.**

529

«Mia signora» le dici concitatamente, «ho un messaggio per voi ... da Eliduro». Allora ritorna indietro.

Continua al **99.**

530

Compila così il tuo FOGLIO DI VIAGGIO:

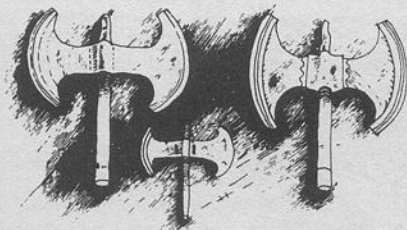
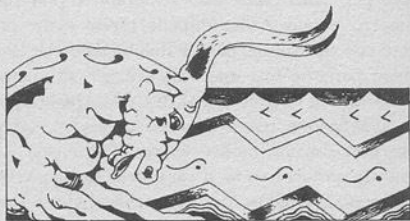
POTENZA:	4	PROTEZIONE:	10
ONORE:	18	INFAMIA:	8
RESISTENZA:	30	INTELLIGENZA:	0

Spada: POTENZA 3, PROTEZIONE 0
Scudo: POTENZA 0, PROTEZIONE 2
Pettorale: POTENZA 0, PROTEZIONE 2
Amuleto della regina Antiope.

Era: SFAVOREVOLE
Atena: FAVOREVOLE
Ecate: SFAVOREVOLE
Gli altri dei: NEUTRALI

Ora tira un dado.
Se fai 6, vai al **446.**
Altrimenti vai al **226.**

531

«E Arianna?» chiedi.
Diptis alza le spalle: «Arianna? Credo che Minosse speri in segreto che lei non sia sua figlia. Penso che possa essere proprio così. Dimentica Arianna, non ha alcuna importanza».
«E il resto della corte?» continui, un po' sconcertato.
«Come ogni corte è disgregata in mille fazioni. La più importante è sicuramente quella dei Traci. Circa dieci anni fa Minosse portò qui Pangrione affidandogli la carica di Gran Sacerdote. Ci furono lamentele allora, e ce ne furono ancor più quando Pangrione portò con sé altri Traci per il tempio. Più tardi i Traci imposero come una stretta mortale alla corte. Sono tutti fanaticamente devoti a Pangrione, lo chiamano "zio", forse ne avrai sentito parlare».
«Ma lo chiamano tutti "zio"».
«Sì è vero, ma la maggior parte lo fa in senso dispregiativo».
«E tu?»
«Io non lo chiamo "zio" per niente. Ma devi capire una cosa: Pangrione è buono, ed anche astuto. Non credere a nessuno di quelli che dicono che ha stregato Minosse o altre sciocchezze del genere. L'Orso è troppo astuto per farsi abbindolare. Pangrione è Gran Sacerdote per meriti suoi. Può sembrare troppo rigido ed austero e può essere difficile capire come possa ispirare tale devozione, però è indubitabile che lo faccia. Non parlarne mai male con i Traci, altrimenti te ne pentirai. Poi ci sono quelli di Creta, che si oppongono alla fazione tracia ad ogni occasione, sebbene adesso non abbiano molto potere. Il problema è che Lactris si considera come il capo della fazione cretese, ma è troppo orgoglioso per immischiarsi con i Traci e troppo ambizioso per opporvisi apertamente. Ma lui non è che un piccolo tassello e, a parte la sua ambizione, puoi veramente farne a meno e dimenticarlo. Molto più abile è invece Opris: potrebbe distinguersi

molto e acquistare una certa preminenza se solo smettesse quelle sue arie da dandy orientale. Gli si potrebbe anche consigliare di lasciar perdere quel suo insistente corteggiamento per Noa: la fazione tracia ha da badare alle proprie cose, non può trovare niente di positivo in lui».
Diptis ti guarda con occhi lattiginosi: «Ecco, Alteo, questa è più o meno la corte di Minosse».
Prendi 4 punti di INTELLIGENZA e recati al **526**.

532

Gli antichi Greci si sentivano spesso infelici nell'oscurità. Così è anche per te. Perdi 2 punti di ONORE e vai al **169**.

533

La punta della freccia è di metallo duro ed ha una forma inusitata. Prendi 2 punti di INTELLIGENZA e continua al **337**.

534

Continui per il corridoio, notando qua e là frammenti di dipinti sul muro.

Continua al **360**.

535

Scivoli e cadi a terra, scorticandoti la fronte contro la parete. Il sangue ti cola sugli occhi e ti oscura la vista. Davanti a te riesci appena a distinguere una figura sovrumana. Sei preso dal panico quando ti rendi conto che si tratta di Poseidone in persona, il dio dei terremoti.
«Tu hai ucciso il Minotauro, Alteo, e non sarai perdonato per questo. Tuo fratello non mi avrebbe mai fatto adirare così. Sappi che ti sono nemico, aspettati la mia vendetta quando solcherai i miei mari. E quando gli uomini ti chiederanno il perché delle tue sofferenze, risponderai loro che hai su di te l'ira di Poseidone, il padrone delle onde, il signore dei cavalli, il re della terra tremante, Poseidone l'indomabile, Poseidone il mai domo!»
Detto questo il dio svanisce. Sei nuovamente solo. Ora Poseidone ti è SFAVOREVOLE.

Continua al **28**.

536

Gridi all'alto Zeus la tua supplica, e la risposta del re degli dei non si fa attendere. Immediatamente vieni trasformato in un albero e le tue giovani ma già forti radici sfondano il pavimento della sala del trono mandando in frantumi i marmi e ricordando così in eterno, agli abitanti di Creta, Alteo l'Ateniese.

537

Corri velocissimo ma il labirinto trema sempre di più: sembra che tutto stia per crollare. Presto ti manca il fiato e devi fermarti a respirare un po'. Con tuo grande sollievo il sommovimento cessa, ma in compenso

aumenta il rumore tremendo delle pareti che vanno in pezzi. Allora ti rimetti in cammino e giungi a un crocicchio. Cosa fai, giri a destra (al **488**), a sinistra (al **217**) oppure continui avanti (al **318**)?

538

Ti siedi sulla dura e fredda pietra e ti viene da chiederti per quale assurda sorte tu sia mai capitato qui a Creta. Vorresti tanto essere con tua madre a Trezene, o con tuo padre ad Atene. Persino tuo fratello, nell'Ade, dev'essere più felice di te, costretto come sei in questa prigione infinita. Stai per piangere, finché prorompi in un singhiozzare nervoso.

Continua al **401.**

539

Il tuo FOGLIO DI VIAGGIO è così:

POTENZA:	4	PROTEZIONE:	10
ONORE:	24	INFAMIA:	14
RESISTENZA:	30	INTELLIGENZA:	0

Spada: POTENZA 3
Pelle di lupo: PROTEZIONE 1
Elmetto: PROTEZIONE 2
Spilla tempestata di gemme della regina Antiope

Era: SFAVOREVOLE
Atena: SFAVOREVOLE

Tira un dado.
Se fai 6, vai al **446.**
Altrimenti vai al **226.**

540

Il capitano ti saluta, è contento, come contenti sono i sette giovani e le sette fanciulle sfuggiti al disumano tributo. Sorridi ad una fanciulla che tanto ti ricorda tua madre ed ella ti restituisce il sorriso. Il capitano ti indica una cabina sottocoperta, mentre la ciurma inizia a remare con possenti bracciate. La nave s'allontana rapidamente da Creta.
Dai un'ultima occhiata, un ultimo sguardo a quest'isola maledetta dove arrivasti ragazzo e da cui te ne vai principe e sposo, Alteo il Vendicatore. Ma lontano all'orizzonte già si preparano i litigiosi venti.
Le tue avventure continueranno nel terzo libro di questa serie, *Il ritorno di Alteo.*

FOGLIO DI VIAGGIO

	Naturale		*Arma migliore*				
POTENZA	4	+				=	☐
	Naturale		*Armatura*				
PROTEZIONE	10	+	+	+	+	=	☐
ONORE	7						
INFAMIA	0						

Armi e Armatura Pot. Pro.	*Note*

PROTETTORE:

Dei

Favorevoli *Sfavorevoli*

Risultati di combattimento

SANO	☐	☐	☐	☐	☐	☐
FERITO	☐	☐	☐	☐	☐	☐
FERITO GRAVEMENTE	☐	☐	☐	☐	☐	☐
MORTO	☐	☐	☐	☐	☐	☐

ALLA CORTE DI MINOSSE

2

grecia antica

Un paio di dadi, una gomma, una matita: non occorre altro per fare un tuffo nel passato, in una vicenda ricca di suggestioni mitologiche.

In questo libro il protagonista sei tu.
Giunto a Creta per vendicare la morte di tuo fratello Teseo, vieni accolto nella sfarzosa ed ambigua ospitalità della corte di Minosse.
In un ambiente segnato da oscuri intrighi e feroci rivalità dovrai agire con molta diplomazia per individuare i nemici e i possibili alleati, finché la discesa nel covo del Minotauro, nell'inquietante labirinto dai mille percorsi, metterà alla prova le tue stesse capacità di sopravvivenza.
Dovrai convincere Arianna a donarti il suo prezioso gomitolo, dovrai conquistare il favore degli dei, capricciosi signori del fato . . .

In questo libro il protagonista sei tu.
Buona fortuna, giovane Alteo . . .

copertina illustrata da Michael Embden
ISBN 88-7068-198-X **L. 7.000 iva inc.**

librogame®
il protagonista sei tu